HECHO CON
PIXELS
15
¡QUÉ GRANDE ES EL FÚTBOL!

ИЕСИО СОЛ

PIXELS

International Superstar Soccer de Super Nintendo, uno de los iconos del género.

Un género inmortal digno del deporte rey

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

El fútbol y los videojuegos tienen algo en común de lo que pocas disciplinas pueden presumir: que los mejores momentos no los vives en el campo, sino en la memoria. Y eso es algo que saben muy bien todos los que alguna vez se pusieron delante de un juego de fútbol... o de un mítico **Commodore Amiga**.

Porque si hay una máquina que supo hacerle justicia al deporte rey ese fue el Amiga, con **Sensible Soccer**, por ejemplo, con aquella vista cenital y esa fluidez que dejaba en ridículo a todo lo que había en el mercado.

Pero esto no va solo de Amiga. En estas páginas hemos querido recorrer 45 años de fútbol digital. Desde aquellos primeros intentos en los recreativos y microordenadores de 8 bits, pasando por los primeros **International Superstar Soccer** de **Konami**, que revolucionaron la forma de entender el género. Y por supuesto la guerra que durante décadas libraron **EA Sports** y **Konami** por ser los reyes del estadio. Una batalla que, como todas las buenas, dejó ganadores y perdedores.

El fútbol en los videojuegos es, ante todo, una autobiografía generacional en la que cada uno tiene su saga, su versión, su equipo y su portada. Así que esperamos que disfrutes de este número tanto como nosotros hemos disfrutado escribiéndolo. Y como siempre, mil gracias por seguir ahí... dándole patadas a la pelota.

¡Completa tu colección!

Números atrasados de PIXELS

1 Atari 8 bits

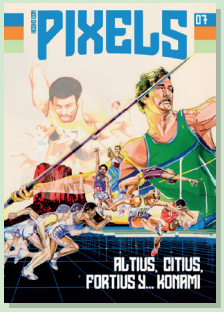
2 Juegos de Guerra

3 Monkey Island

4 OutRun

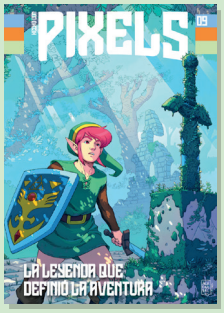
5 Tron

6 Zaxxon

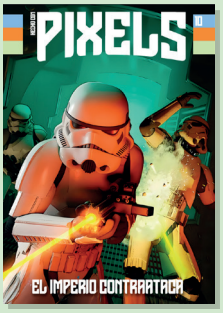


7 Konami Track & Field

8 Donkey Kong



9 The Legend of Zelda



10 Star Wars Dark Forces

11 Space Invaders

12 3DO

13 Juegazos de 1998

14 Resident Evil y Capcom

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

SUMARIO

Junio 2026

Nº15_Planeta_fútbol

El Mundial 2026 de EE.UU., Canadá y México nos ha inspirado para recordar algunos de los juegos más importantes de siempre. ¿Te gusta el fútbol?

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
16 50	Ajuste de cuentas
28	Ahora lo ves
40	Suelta la gallina
42 52 72	Me Robó el corazón
64	Aprended abuelos
78	Placer culpable

06 ›

FÚTBOL EN CASA
Historia del deporte rey.
por **José Luis Sanz**

‹ 18

FÚTBOL Y PERIODISTAS
Juegos dentro de las redacciones.
por **Sonia Herranz**

32 ›

¿HAY VIDA LEJOS DEL FÚTBOL?
Juegos con balones y, ¿sin reglas?
por **Raúl Montón**

‹ 44

ENTREVISTA
Alexey Pajitnov, rey de Tetris.
por **José Luis Molina**

54 ›

AMIGA Y EL DEPORTE REY
Memorias pintadas en 16 bits.
por **Marcos García**

‹ 66

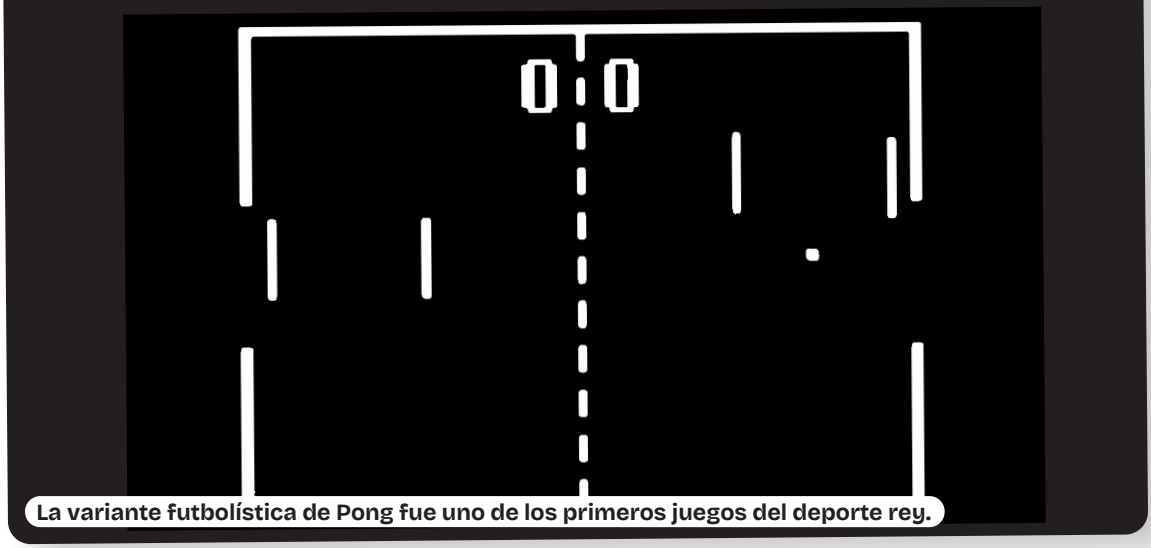
YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION
Control de movimiento en GBA.
por **José Luis Sanz**

74 ›

PYRO, BARCOS Y MARINEROS
¿Hacen demasiado caso a la prensa?
por **José Luis Sanz**

En microordenadores y consolas

El mejor fútbol en casa, desde el sillón



La variante futbolística de Pong fue uno de los primeros juegos del deporte rey.

El fútbol es uno de los géneros más recurrentes que nos han regalado los videojuegos y que, a pesar del transcurrir de las décadas, sigue emocionando a millones de usuarios.

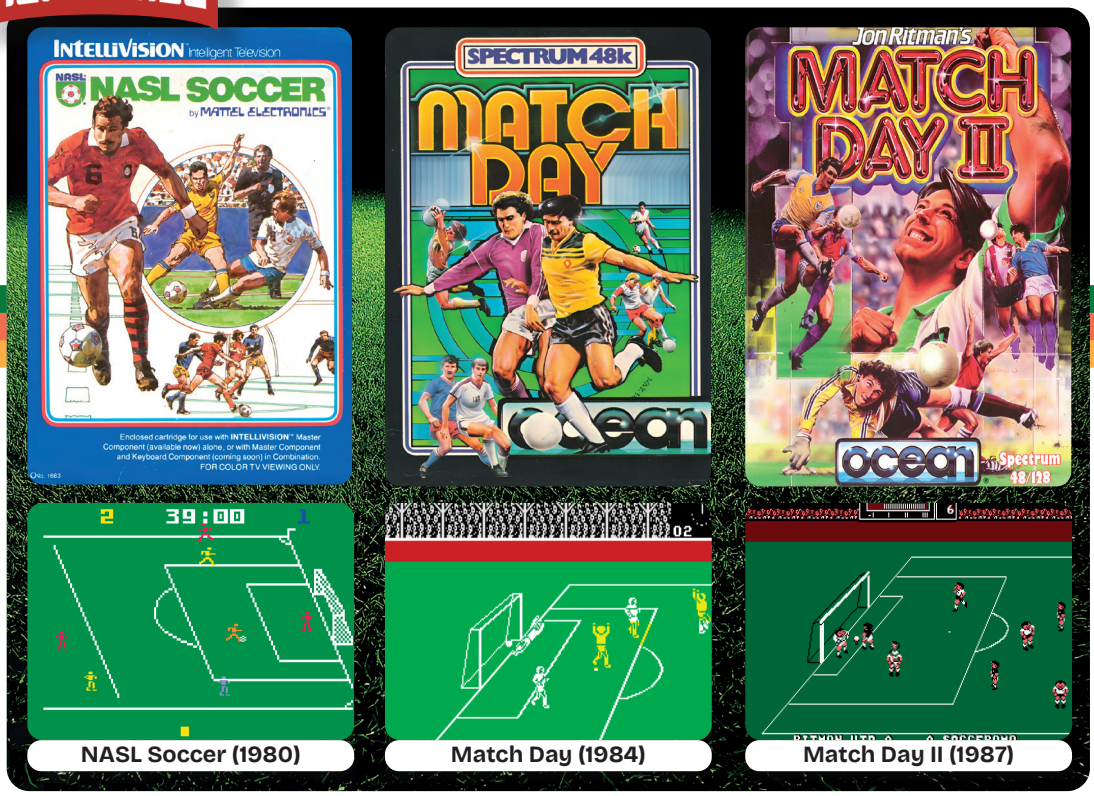
por **José Luis Sanz**

Existe una pelotita que sigue rodando desde 1972. No pesa nada, no tiene cuero y sin embargo ha dado más alegrías que muchos balones de verdad. Se trata, sin duda, del punto luminoso que Atari hizo rebotar en los televisores del mundo cuando lanzó **Pong**, ese cuadrilátero de electrones que inventó la industria del videojuego tal y como hoy la conocemos. Y sí, obviamente, no tardó mucho en que alguien pensara que aquel rectángulo blanco sobre fondo negro podía parecerse, con un poco de imaginación, a un campo de fútbol. Así, con dos palas y una pelota cuadrada comenzó la más larga y apasionada historia de amor entre el deporte rey y el videojuego.

Pele's Soccer (1980)

Los ochenta: píxeles, cassettes y... Pelé

La variante futbolística del **Pong** fue, en rigor, el primer intento. Torpe, monocromático y casi abstracto. Pero fue en 1980 que Atari puso nombre y mito a aquella mecánica cuando lanzó **Pelé's Soccer** para Atari 2600,

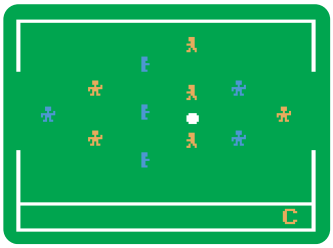


NASL Soccer (1980) | Match Day (1984) | Match Day II (1987)

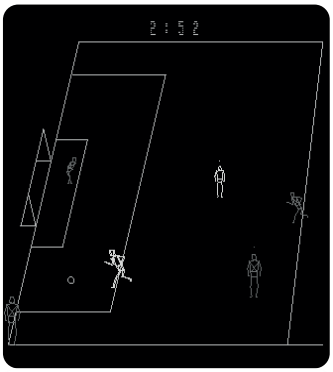
una consola que llevaba ya tres años en el mercado. El mejor futbolista de todos los tiempos prestaba su nombre a una colección de píxeles que se movían con la gracia de un tráiler articulado en una rotonda, pero que vendió por el simple hecho de llevar su nombre. El cartucho era *injugable*, pero **Pelé** era **Pelé**, y en la portada sonreía con esa dentadura perfecta que valía más que cualquier mecánica que incluyeran en el juego.

Así, la industria comenzó a principios de los 80 a espabilarse. En 1980 había llegado **NASL Soccer** para Intellivision, una consola que presumía de un pad con dieciséis posiciones y que, en verdad, ofrecía algo que empezaba a parecerse al fútbol real: distinción entre jugadores, posiciones en el campo, incluso porteros con *algo* de inteligencia. Era imperfecto, tosco y muy pixelado. Pero para muchos fue realmente glorioso. En Philips Videopac tuvimos **Electronic Table Soccer** también en 1980, mientras que en 1983 las consolas alumbraron cartuchos para Vectrex como **Heads Up Action Soccer** o **Super Action Soccer** para Colecovision.

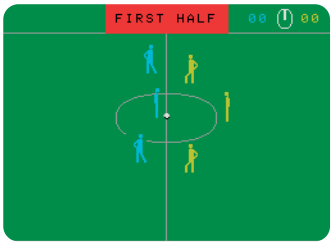
Pero el verdadero laboratorio del fútbol en la pequeña pantalla fueron los microordenadores de 8 bits. En 1982 tanto Commodore 64 como ZX Spectrum se convirtieron en los campos de pruebas donde una generación de programadores redefinieron lo que podía ser



Electronic Table Soccer (1980)



Heads Up Action Soccer (1983)



Super Action Soccer (1984)

Int. Soccer (1983)

Kick Off (1983)

Emilio Butragueño (1987)

un videojuego de fútbol. En 1983 llegó el colosal **International Soccer** para C64, obra de **Andrew Spencer**, un título que marcó muchos de los elementos que adoptaría el género en el futuro. Como **Match Day**, de **Jon Ritman** para Ocean, que en 1984 también supuso un antes y un después. Su vista de lado, su forma de representar el balón con efecto, su sensación de continuidad del juego... era, por primera vez, fútbol de verdad reconocible. O así lo creímos.

Un año antes, en 1983, llegó otro juego interesante: **Kick-Off** (no el de Dino Dini) para C64, que emulaba un futbolín más que un partido real. En MSX (y recreativos), **Konami's Soccer** llevaba la voz cantante con una joya de colores vivos y una respuesta inmediata que, ciertamente, los *micros* domésticos tardaron en igualar.

La segunda mitad de la década fue bastante prolífica y, en España, profundamente futbolera. **Emilio Butragueño Fútbol** (1987) fue el detonante: con el delantero más famoso del Real Madrid en la portada se convirtió en el juego español de 8 bits más vendido de la historia, con más de 100.000 copias. El rival directo de Topo Soft, Dinamic Software, respondió al año siguiente con **Míchel Futbol Master** (1989), protagonizado por Míchel, el mediapunta del Real Madrid de la época de la **Quinta del Buitre**. Eran juegos discretos técnicamente, pero su éxito reveló algo fundamental: el fútbol en la peque-

Míchel Fútbol Máster (1989)

Konami's Soccer (1985)

Kick Off (1989) | TECMO World Cup (1990) | Kick Off 2 (1990)

ña pantalla necesitaba ídolos de carne y hueso para conectar con el público.

Con **Match Day II** (1987), en ZX Spectrum y Amstrad CPC, Jon Ritman perfeccionaba la fórmula. Más rápido, más fluido y una física de balón que no había tenido precedente en el formato doméstico, convirtiéndose al instante en un verdadero clásico eterno.

Los noventa: guerra y llegada de los dioses

Si los ochenta fueron el laboratorio, los noventa fueron el campo de batalla. Y la primera gran bomba llegó en 1989 con **Kick Off**, de **Dino Dini** para Amiga y Atari ST. Este juego revolucionó el concepto de control: el balón se separaba del jugador pero se podía conducir con rozamiento mientras que el tiro a puerta necesitaba de un *timing* muy preciso. Además, la presión defensiva tenía consecuencias físicas. Era un juego que exigía habilidad real. **Dino Dini**, un programador italiano afincado en el Reino Unido, creó un sistema que los expertos llamarían años más tarde *momentum-based*.

Al año siguiente **Kick Off 2** lo perfeccionaba todo mientras en NES nos conformábamos (ironía) con el legendario **TECMO World Cup**: perspectiva cenital y mucho olor al clásico **Tehkan World Cup** de recreativas. En Game Boy también tuvimos un recordado **Nintendo World Cup**, con aquellos jugadores grandes como armarios. Aunque el salto gráfico lo vivimos en 1991 en Super Nintendo gracias a **Super Soccer**, una demostración técnica del modo 7 de la consola que movía el

Formation Soccer (1990)

Nintendo World Cup (1990)

Sensible Soccer (1990) | FIFA Soccer (1993) | ISS Deluxe (1995)

campo en una especie de *pseudo-3D*. Un año antes, y también en SNES, **Formation Soccer** exploró el componente táctico dando un paso más en el género.

Pero aquí llega un momento clave. En 1992 aterriza **Sensible Soccer**, la obra maestra de **Jon Hare** y **Chris Yates**. Vista cenital, jugadores diminutos y cabezones, velocidad de vértigo y una profundidad táctica sorprendente. *El Sensible*, como lo llamábamos sus fans, fue durante muchos años la vara de medir de todas las cosas. Era elegante, adictivo y muy real, a pesar de las apariencias.

Pero en 1993 llegó una nueva vuelta de tuerca y la creación de un mito monstruoso: Electronic Arts publicó **FIFA Soccer** para Mega Drive. Gráficos isométricos, licencias oficiales de la FIFA y sonido ambiental híper realista. Era más espectáculo que fútbol puro, tal vez por eso los puristas lo despreciaron. FIFA tenía el nombre y una máquina de marketing poderosa para la industria.

Por suerte **Konami** no tardó en responder. Corría el año 1994 y nos llegó el soberbio **International Superstar Soccer** para Super Nintendo. Muy arcade, es cierto, pero con prácticamente todos los elementos que conformarían el género del fútbol en casa para siempre: realismo, gráficos increíbles, gestión táctica del equipo y un juego fluido que permitía vivir partidos prácticamente reales. Este cartucho fue la piedra filosofal del género a partir de entonces. Eso sí, luego llegarían los **International**

Super Soccer (1991)

European Club Soccer (1992)

Super Sidekicks (1992)

Victory Goal (1995) | ISS 64 (1997) | Actua Soccer (1997)

Superstar Soccer Deluxe (1994 y 1995) para Mega Drive y Super Nintendo, o **ISS 64** en Nintendo 64, de 1997, otra brutalidad de diversión que mejoró lo visto en las consolas de 16 bits.

Pero en recreativas la historia era otra. SEGA libraba su propia batalla con **Virtua Striker** (1994) y su segunda entrega, **Virtua Striker 2** (1997). Los dos se entregaron a las 3D y los polígonos pero con un sutil tacto a clásicos, a cartuchos de toda la vida. **Victory Goal** (1995) también apuntó en esa dirección pero con evidentes limitaciones domésticas en Saturn. Por su parte, Game Gear vio nacer una saga, **Striker**, que demostró que el género cabía en la palma de la mano con cierta calidad.

En 1997 llegó **Actua Soccer**, que ya utilizaba gráficos poligonales en un PC y contaba con jugadores que, afirmaban, se habían animado gracias a la captura de movimiento de futbolistas reales. También en consolas, ya en PlayStation, disfrutamos de **Liberogrande,** de Namco (1997), que apostó por una perspectiva en primera persona que fue una rareza gloriosa y poco valorada. A diferencia de **This is Football** de Sony, que fue el intento más serio de PlayStation por reclamar ese trono y que no cuajó.

En PC y PlayStation continuó la saga de Game Gear con **Striker 96**, un arcade atolondrado pero divertido

ISS (1994)

Striker (1995)

Virtua Striker (1994)

ISS PE (1999) | ISS PE 2 (2000) | Pro Evolution Soccer (2001)

que completó el panorama de una época que sería el prólogo del verdadero terremoto estaba por llegar.

PlayStation y Konami, la bomba atómica

Con la carrerilla que tomó Konami gracias a sus **ISS** en los años anteriores, en 1999 todo cambió. **ISS Pro Evolution Soccer** en PlayStation fue, para una generación entera, una experiencia casi religiosa. **Shingo "Seabass" Takatsuka** y su equipo en **Konami Computer Entertainment Tokyo** crearon algo que nadie había logrado: la sensación de peso del balón, de inercia de los jugadores, de consecuencia real de cada decisión técnica. No importaba que los nombres fueran *fakes*, que Ronaldo (Nazario) fuera «R. Carlos 9» o que el Barça fuera «F.C. Cataluña». El alma del juego era irrefutable. Inimitable.

Luego vino **ISS Pro Evolution 2** (2000), que fue mejor todavía, más perfecto, más fluido... más fútbol, justo antes de que la saga se renombrara para siempre como **Pro Evolution Soccer**. Konami había ganado la batalla de la crítica y del espíritu *futbolero* del jugador. Tanto es así que **PES 4** (2004) y **PES 5** (2005) son considerados por muchos la cima absoluta del género: una inteligencia artificial de los jugadores muy avanzada, que razonaba, y una física que respondía. Era un fútbol que se podía sentir. **PES 6** (2006), sin embargo, cerró esa santísima Trinidad dentro de PlayStation 2.

FIFA, mientras tanto, crecía sin control introduciendo todas las licencias posibles, pero sus mecánicas quedaban mal en la comparación. Era el juego de los que querían los uniformes reales. **PES** era el de los que querían fútbol de verdad.

Striker 96 (1996)

Liberogrande (1997)

This is Football (1999)

PES 4 (2004) | PES 6 (2006) | FIFA 11 (2010)

Giro final: el principio del fin de Konami

En 2010 podemos decir que **FIFA 11** comenzó a cambiar la tendencia. El sistema de control de jugadores sin balón, la nueva física de colisiones y el modo **Carrera** lo convirtieron en el título más sólido de la saga hasta entonces. Pero el factor decisivo fue el modo **Ultimate Team**: había llegado como una novedad en **FIFA 09** y en **FIFA 11** ya se transformó en fenómeno global. En **FIFA 12** quedó integrado de forma nativa, sin necesidad de descarga, y como modo central de la franquicia.

Ese ciclo transformó **FIFA**, que fue capaz de dar el *sorpasso* a **PES** y Konami. EA Sports sentaba, así, las bases que le llevarían a ser el juego de fútbol por definición y a contar con las mayores estrellas en sus portadas, como **Messi** o **CR7**. Konami respondió con tibieza y la brecha se fue haciendo más grande. Las licencias, la música y los modos de juego online eran inalcanzables. Después de **PES 2013** Konami perdió su principal activo: el favor de los jugadores.

Cuarenta años después de aquel punto cuadrado que rodaba por la pantalla, el fútbol en los videojuegos es una industria de dimensiones planetarias. Hemos jugado con Pelé, Ronaldo, Messi o Mbappé y hemos sentido siempre que podíamos ganar la Champions.

Virtua Striker 2 (1997)

PES 5 (2005)

PES 2013 (2012)

¡Métale un gol a Pelé con los Video-Juegos del tercer canal!

¡Y hasta 40 juegos diferentes para toda la familia!

Pelé el más famoso futbolista de todos los tiempos, repetirá para usted, una y otra vez, sus mejores goles, con el Video-Juego "El fútbol de Pelé".

¡Y gracias al Video-Juego ATARI, usted podrá competir con él!

O, si lo prefiere, podrá elegir cualquier otro de los muchísimos Video-Juegos ATARI ¡una fuente inagotable de diversión para toda la familia!

Conectando el Video-Juego directamente a su televisor, podrá disfrutar de muchísimos juegos distintos, para 1, 2, 3, 4 personas: Invasores del Espacio, Supermán, Baloncesto, Ajedrez, Casino, Bolera...

Juegos de acción, de inteligencia, educativos, deportes, estrategias... ¡Basta seleccionar una cassette entre las muchísimas que le ofrece ATARI, su tercer canal!

ATARI®
Video-Juegos
Su tercer canal

Si desea más información, recorte este cupón, rellénelo y envíelo a AUDELEC. Apartado de Correos 597. MALAG

Nombre .....

Dirección .....

Teléfono .....

AJUSTE DE CUENTAS

Un ‘rolazo’ en Mega Drive que molaba

Shadowrun fue una franquicia increíblemente famosa que en los 90 contó con grandes juegos. Y el de Mega Drive fue una joya que escapó al radar de muchos jugadores.

por **I.M. Predator**

MEGA DRIVE

Estamos en abril del año 94 y tenía en mis manos a un tal **Shadowrun** para Mega Drive. Un cartucho de penúltima hora para la 16 bits de **SEGA** al que le puse todo un 85. ¿Demasiado? Tengo que decir que fue una nota puesta con el pedal del freno pisado porque ya entonces apuntaba a ser la mejor adaptación del clásico de **FASA Corporation**. Por encima incluso del cartucho de Super Nintendo, que muchos tienen como el mejor de aquellos años inspirado en la franquicia.

Este **Shadowrun** fue desarrollado por **BlueSky Software** y no era un juego de 85. Era como mínimo de 92.

Permitidme que me explique. Lo que BlueSky consiguió en 1994 era —visto con la perspectiva del tiempo— casi un milagro de diseño. No solo adaptaron el juego de rol de FASA con una fidelidad que todavía hoy, con mejores herramientas y presupuestos mayores, ningún estudio ha logrado superar del todo, sino que en pleno 2026 puede servir de ejemplo para futuros proyectos que quieran ampliar su universo *cyberpunk*.

Joshua, el protagonista, se movía por un Seattle *cyber-*

punk del año 2058 en el que uno podía elegir entre ser Samurai, Decker o Shaman, y cada decisión cambiaba la experiencia. Las misiones, el sistema de *Karma*, la exploración en tiempo real... todo aquello dibujaba un *sandbox* primitivo, casi un precursor espiritual de lo que vendría décadas después.

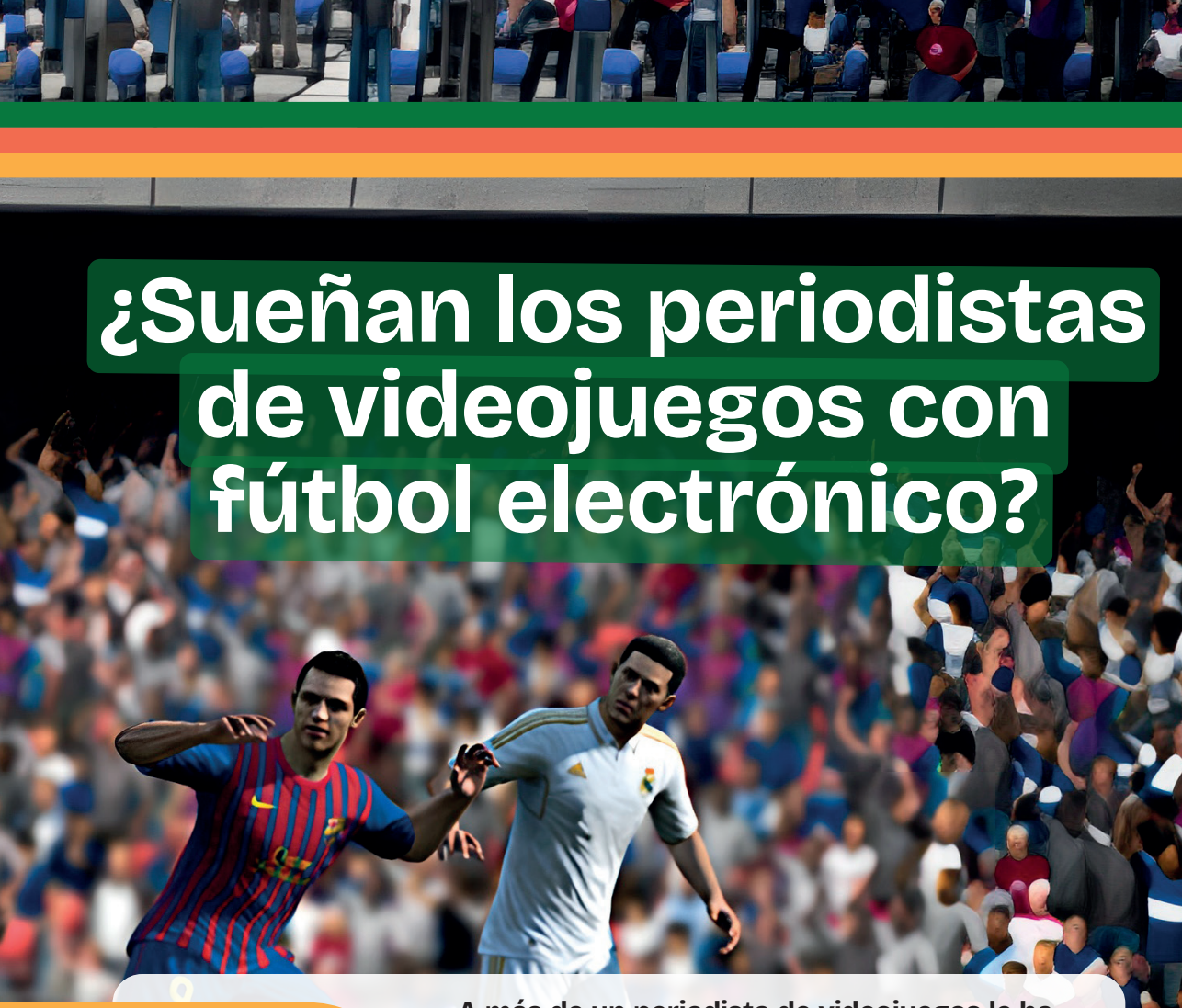
Y si le puse un 85 fue porque la curva de dificultad me pareció un pelín exigente y los gráficos no eran todo lo vistosos que la consola merecía. ¡Qué equivocado estaba! Lo que en 1994 interpreté como defectos eran, en realidad, las señas de identidad de un cartucho que iba muy por delante de su tiempo. Que no pedía condescendencia al jugador sino implicación y comprender sus normas para disfrutarlo. Un **Shadowrun** que confiaba en su *lore* y que lo desplegaba con un talento sin igual para la época. Un juego que nos planteaba un mundo con reglas propias y que nos lanzaba a una exploración larga y, sobre todo, divertida.

Shadowrun merece hoy un 92. Por lo menos. Y el que firmó aquel análisis en **Mega Sega**, es decir, yo mismo, un tirón de orejas. Fuerte.

Análisis en el número 12 de Mega Sega (abril de 1994).

10
FIFA.com

¿Sueñan los periodistas de videojuegos con fútbol electrónico?



por **Sonia Herranz**

A más de un periodista de videojuegos le habréis oído decir que se pasaba más tiempo en la redacción que en casa. Y es verdad, pero a medias, porque también estaba el fútbol.

Hace unos años, en los 90 y los 2000, es decir, antes del lanzamiento de PS4 y su botón *Share*, los periodistas de videojuegos nos pasábamos mucho tiempo en redacción, muchísimo. Básicamente se debía a que sacar capturas de los juegos, esas pantallas que acompañaban a los análisis, las *previews*, las guías… no era sencillo. Necesitabas una capturadora de vídeo de calidad y potentes ordenadores para moverlo todo. Y eso no era barato de conseguir en la época. Así que, aunque podíamos jugar en casa, solo podíamos capturar en la redacción, lo que nos obligaba a pasar mucho tiempo allí y se traducía en jornadas maratonianas. Y sí, se *mariposeaba* un poco, porque siempre había »

Soccer Brawl protagonizó momentos inolvidables en la redacción de Hobby Press, y su fútbol futurista sin reglas, todo un pozo de malas formas y falta de deportividad (imagen IA).

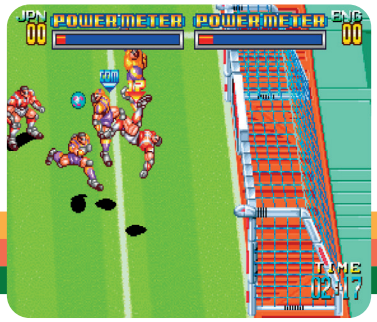
alguien que estaba probando un juego que tú también querías ver. Yo trabajaba para **Hobby Press** y todos los redactores de la casa compartíamos espacio vital: **Hobby Consolas**, **Nintendo Acción**, **Todo Sega**, **Micromanía**, **PCmanía**… Y sí, molaba mucho ver lo que se jugaba en los PC.

A ver, que me desvío. El caso es que pasando tanto tiempo allí se hacía impepinable buscar algún momento de desconexión y, no preguntéis por qué, pero lo cierto es que casi siempre esa evasión nos llegaba con el fútbol (y yo soy cero *futbolera*, vaya por delante). No siempre fue el mismo juego, por supuesto, pero siempre había alguno que nos hacía tilín y nos servía para echarnos una risas (o provocar buenos cabreos, que también los hubo). Os cuento de los que me acuerdo.

Soccer Brawl: el fútbol del futuro

Cuando yo entré en **Hobby Consolas** la sensación del momento era **Soccer Brawl** de Neo Geo. No recuerdo haber participado en ninguna competición (sería timidez, supongo) pero sí que recuerdo los gritos y las risas de otros redactores demostrando su dominio en las tácticas más barriobajeras. Ya sabéis que en **Soccer Brawl** todo valía menos perder, y que, además de las entradas feas, desenfundar el arma estaba a la orden del día.

Por si no lo recordáis, **Soccer Brawl** era un fútbol futurista en el que dos equipos de siete jugadores con modificaciones biónicas luchaban por dominar un esférico metálico y reventarlo en la portería rival. Y no faltaban, por supuesto, las barras de energía, los disparos especiales, los jugadores con poderes y todo el espectáculo que se le supone a una bestia como **Neo Geo**. Que solo ofreciera para jugar ocho selecciones nacionales y una de ellas fuera España



Super Soccer fue uno de los juegos que ERBE utilizó (en la presentación oficial de abril de 1992) para cachondearse de la potencia de Mega Drive. Aquel modo 7 era impresionante (imagen IA).

siempre me ha proporcionado cierto placer. Aunque hay que reconocer que el juego era un poco *chovinista*: los tiros especiales de los capitanes de Corea y Japón siempre acababan en gol… Y había más *trucos*, jugadas imparables que siempre acababan con el balón en la red y que cuando se practicaban en algún partido levantaban más de una ampolla. Como lo del *hueco* en el futbolín (al menos en Madrid). Por cierto, lo podéis encontrar en la eShop de Nintendo (a Soccer Brawl, no al futbolín) si no queréis gastar un dineral por tenerlo en Neo Geo.

Y llegó el fútbol de Super Nintendo

La verdad es que montar todo el chiringuito de la enorme Neo Geo con sus gigantescos mandos resultaba un poco complicado. Además, **Soccer Brawl** solo tenía ocho equipos y era fácil cogerles el tranquillo a todos, así que tampoco es de extrañar que fuera rápidamente sustituido por **Super Soccer** de Super Nintendo que, además de una logística más sencilla, contaba con 16 selecciones. El juego de Human fue un éxito instantáneo en redacción (aunque no estuviera *La Roja*) y propició algunos piques épicos. También tenía rutinas de esas infalibles, pero lo cierto es que la simulación era de lo mejorcito de la época y permitía partidos intensos y divertidos. Y era espectacular de ver, gracias en parte a su original perspectiva (desde los fondos) que le añadía un plus de interés. Además, dos jugadores podían repartirse el control de un mismo equipo. La pena es que el modo **Torneo** no permitiera organizar la competición con todos los jugadores humanos, así que al final se reducía a partidos de exhibi- »

Las competiciones de Sensible Soccer en Hobby Press fueron de las que más pasiones desataron en el día a día, con algún que otro momento tenso entre los participantes (imagen IA).

ción, lo que no terminaba de enganchar del todo. El que ganaba se quedaba esperando. De hecho, tampoco recuerdo haber participado activamente en los piques con **Super Soccer**, aunque no descarto que me echara alguna partidita. Lástima que lo retiraran de la **eShop**…

Ahora sí, ¡la grada se viene abajo!

La solución a todos nuestros problemas con los torneos llegó de la mano (o del *disquete*, mejor dicho) de un juego para Amiga: **Sensible Soccer**. Los chicos de **Micromanía** (llamados cariñosamente *los floppys*) nos abdujeron a los *consoleros* y ya nada volvió a ser lo mismo en la redacción.

Una de las grandes virtudes de **Sensible Soccer** es que nos permitía montar una liga con cuantos jugadores humanos quisiéramos. Ojo, he dicho liga, no un torneo de eliminatorias, así que la cosa normalmente iba para largo, para muchos partidos.

El primero de los redactores que llegaba por la mañana preparaba el juego y, según íbamos apareciendo, nos íbamos uniendo al torneo. A base de jugar, cada uno ya tenía un equipo propio, el que siempre elegía. Yo, por ejemplo, jugaba con el **Brondby**: qué queréis, me gustaban los colores. La liga podía empezar a las 10 de la mañana y terminar a las 10 de la noche fácilmente. Eran

partidos de tres minutos, pero éramos 10 o 12 contendientes y no siempre podías jugar exactamente cuando te tocaba por lo que había que hacer alguna pausita…

Durante la mayor parte de la competición era todo como muy normal. “Oye, que te toca”: ibas, jugabas y volvías a lo tuyo. Pero según avanzaban las jornadas pasaba como en la liga y la cosa se empezaba a poner interesante: un resultado podía dar un vuelco a la clasificación. Circulaban hasta maletines: “un dónut si ganas…”, “yo te pillo además un café de la máquina”. Porque, claro, si *Fulanito* empataba con *Mengano* y *Fulano* ganaba a *Menganito,* lo mismo hasta podías ganar tú.

En esos instantes de tensión máxima, frente a la pantalla del Amiga no solo estaban los dos contendientes, sino media redacción apoyando cada uno al jugador que les interesaba que ganara. Gritos, barullos, exclamaciones de todo tipo (casi se llega a las manos en alguna ocasión…). Y, claro, excusas de lo más variopinto: “me habéis dejado el mando malo”, “ataco abajo”, “a mí nadie me apoya”…

Para que os hagáis una idea del nivel de pasión que se ponía en cada partido, nos quedamos sin joysticks, porque los rompimos casi todos, incluidos los de Mega Drive que, si recordáis, tenía la misma clavija de conexión que el Amiga. Más de uno se quedó con la palanca en la mano en mitad de un veloz contraataque. Sólo nos aguantó el ritmo un **Telemach Profesional** y, para que no hubiera malos rollos, se impuso la regla de que el que jugaba en casa jugaba con el mando *bueno*. No solo era robusto y aguantaba los golpes más duros, además era muy pesado así que era difícil que se moviera en los momentos más pasionales del partido.

Y se podía venir la “grada” abajo, porque dejábamos apoyado el teclado contra el ordenador para tener más sitio en la mesa para los joysticks y a veces con la emoción derribábamos el teclado, lo que solía provocar un efecto mariposa con otros cachivaches por allí *colocados*.

El caso es que sí escandalizábamos un poco (o mucho) y nos llamaron la atención más de una vez. Intentábamos ser más discretos y que no se notara, pero al final los jefes nos quitaron los *disquetes*… Sí, éramos como niños y papá nos castigó.

Puede que visualmente **Sensible Soccer** no llame la atención, con su vista cenital y sus pequeños *sprites*, pero es una gozada jugarlo. Podías ver casi todo el ancho del campo, lo que permitía jugar al pase con precisión e hilvanar jugadas con sentido; no llevabas el balón pegado al pie lo que implicada un plus de habilidad (aunque menos que en **Kick Off**) y, aunque al final solo se usara un botón, podías hacer todo tipo de efectos con el joystick.

También existían esas jugadas imparables (no miréis a nadie a la izquierda), pero menos y con más opciones para defenderlas. Que nos gustaba, vaya, hasta teníamos un cántico para animar los partidos: “seeeensibol, seeeensibol”. Y sí, nos daba igual que no tuviera licencias y nos parecía que el sonido era lo más con solo tres efectos: el silbato del árbitro, el rugido de la afición y el golpeo del balón.

Pepo, uno de los dominadores de Sensible Soccer gracias a sus *sucias* rutinas.

World Cup 94 también tuvo su momento de gloria en las competiciones dentro de las redacciones de Hobby Press.

Subiendo la moral

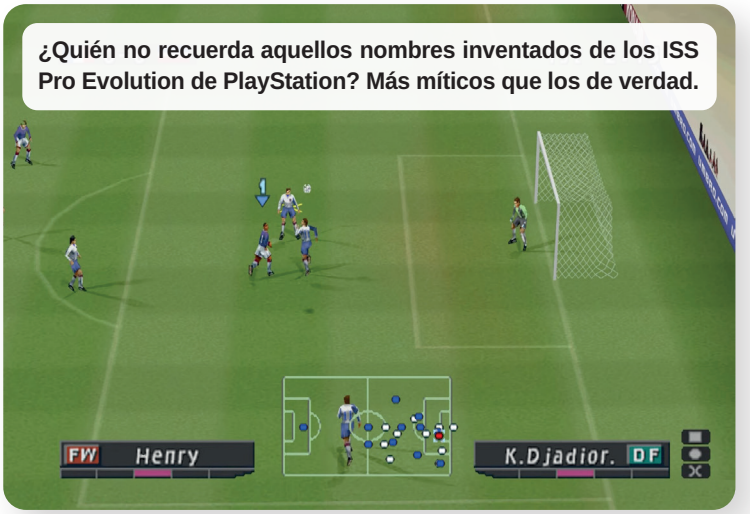
El vacío que nos dejó **Sensible Soccer** en Amiga fue difícil de llenar. Lo intentamos con la versión de **Amiga CD 32**, pero no era lo mismo. Así que también tuvo su momento de gloria **World Cup USA 94** (US Gold) de Mega Drive, que tenía cierto *rollito* **Sensible Soccer** que nos quitaba en parte el gusanillo. Aunque los auténticos forofos de **World Cup** fueron los chicos de **Todo Sega**. Los dos integrantes de la redacción lo analizaron tan a fondo que casi les cuesta el trabajo. Allá por octubre o noviembre del 94 se paseaba el dueño de la editorial, **José Ignacio Gómez-Centurión**, por la redacción con una visita, indicando: "esto es **Hobby Consolas**, esto es **Micromanía**… y estos dos llevan jugando el mundial desde julio". El tono era de hielo puro y la mirada congelaba la sangre. Guardaron el cartucho y no lo volvieron a sacar nunca más.

Por aquella época (bueno, sería ya el 96) llegó a **Super Nintendo** un juego que lo cambiaría todo más adelante. Hablo de **International Super Star Soccer**, **ISS** para los amigos, que terminaría convirtiéndose con el tiempo, las versiones y su jugabilidad a prueba de bombas, en el fenómeno *futbolero* de más largo recorrido. Su evolución a **Pro Evolution Soccer** marcó a toda una generación. Y eso que tenía un duro rival llamado **FIFA Soccer**, pero en aquellos tiempos había mucha distancia.

PES para todos

Aunque ya se ganó nuestro corazoncito en la 16 bits, cuando **ISS** se lanzó en PlayStation allá por el 97 se convirtió en el líder indiscutible de las sobremesas de la redacción. Después de las duras experiencias vividas con **Sensible Soccer** o **World Cup 94**, a nadie se le ocurría ya cortar la jornada laboral con una competición futbolera, pero las horas de comer… ¡Ay, las horas de comer! ¡Y las tardes-noches!, por supuesto.

Aunque también se jugaba a **FIFA**, hay que reconocer que la reconversión de **ISS** en **PES** se ganó el corazoncito de todos los redactores y colaboradores de Hobby Press. Yo ya me había hecho mayor y tenía más responsabilidades, así que no participaba activamente en las timbas. Y tampoco las veía, ya que se solían montar en el "Laboratorio", un título rimbombante para una sala pequeña y agobiante donde se encajaban todos los equipos de sacar pantallas. Se supone que jugando ahí no se molestaba, pero lo cierto es que los gritos se oían en



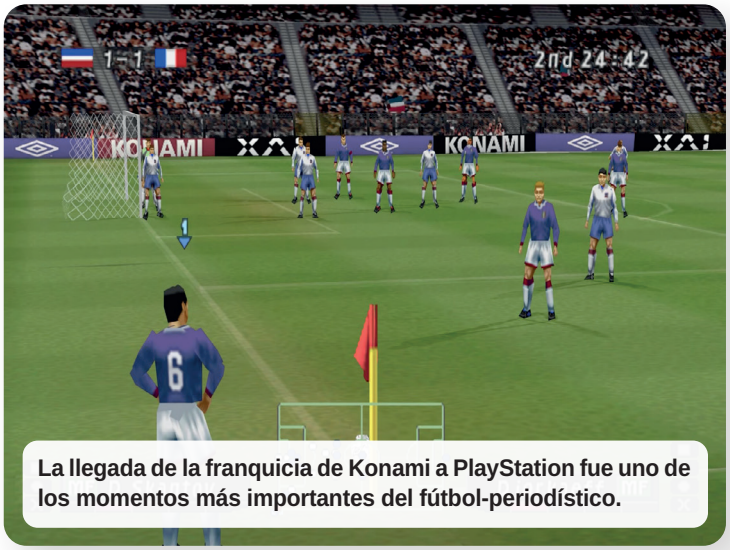
¿Quién no recuerda aquellos nombres inventados de los ISS Pro Evolution de PlayStation? Más míticos que los de verdad.

toda la planta… Es más, con el paso de los años se montaba más o menos barullo en función de cuántos colaboradores y redactores fueran seguidores del deporte rey: había temporadas de mucha pasión *futbolera* (creo que el culmen fue **PES 6**) y temporadas de menos, pero la constante fue **PES**. Esto, en **Hobby Press**, pero me consta que no fue la única editorial en la que el fútbol levantó pasiones (y no miro a nadie exactamente).

El abaratamiento de los equipos necesarios para sacar capturas y la posterior llegada del botón *share* redujeron casi a cero la presencia de colaboradores en redacción y las competiciones multitudinarias pasaron a mejor vida. Una pena, porque además de hacernos más llevaderas las jornadas de 14 horas, el fútbol nos hizo estrechar lazos (pese a las peleas) y pocas cosas unen más que una pasión compartida.

Más allá del fútbol

Hay que decir que no siempre fue el fútbol el que provocaba grandes piques, hubo alguna que otra excepción que convenció a buena parte de la redacción y que invitaba a hacer la pausita de refresco. El primero fue **Street Fighter II**. Eso de poder jugar a la recreativa en cualquier momento era una gozada y el juego nos tenía locos a todos. Además, era una excelente manera de demostrar lo bueno que eras aprendiéndote los movimientos especiales. Claro que el que jugaba con **Ken** y dominaba los **Shoryuken** terminaba provocando



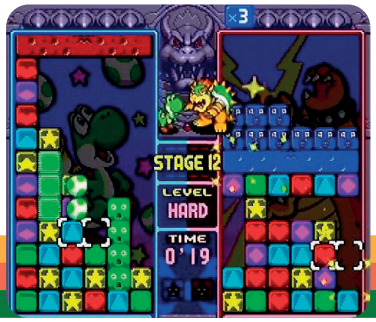
La llegada de la franquicia de Konami a PlayStation fue uno de los momentos más importantes del fútbol-periodístico.

Publicidad del famoso "Desafío Total" de Nintendo.

alguna que otra mala reacción con la táctica de esperar agachado… Por supuesto, yo jugaba con la gran **Chun-Li**, que además de ser una única chica era súper rápida: me encantaba pillar a los rivales por la espalda.

Sus semanas de gloria también tuvo **Dr. Mario**, ¿os suena la tonadilla cuando hacías una combinación y se la lanzabas al rival? Le pusimos letra y todo: "toma pelotilla". En la misma línea, **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine** también nos enganchó, aunque menos. Y otro que recuerdo con cariño fue **Tetris Attack**. Que no era un **Tetris** precisamente (se llamaba **Panel De Pon** en Japón), y más podría parecer un **Candy Crush**, ya que de lo que se trataba era de ir rotando por parejas los bloques que ya estaban en pantalla para juntar al menos tres iguales. A todo esto, con **Yoshi** de protagonista. Un gran puzle de **Intelligent System** que nos dejó grandes momentos en su modo versus. Probablemente nos enganchábamos por cierto concurso que planteó Nintendo en el que retaba a los jugadores a enfrentarse a un miembro del **Club Nintendo** y a un miembro de la prensa en una serie de juegos. Uno de ellos era este **Tetris Attack** de Super Nintendo y yo era la representante de la prensa. Seguramente busqué *sparrings* en la redacción para entrenar y los terminé enganchando… ¿Alguno se acuerda de ese concurso de Nintendo?

Así que sí, puedo afirmar que en la prensa de videojuegos se soñaba con fútbol electrónico…



Sólo para puristas

Tu micro de 8 bits, al día

¡NO TE LA PIERDAS!

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

El guerrero con alma de rey de la selva

En 1993, Amiga ya estaba en camino de la desaparición tras unos años gloriosos. Fue en ese instante cuando aparece la magia de esta auténtica maravilla.

por **José Luis Sanz**

En 1993, cuando Amiga comenzaba a perder terreno frente al PC y las flamantes consolas, una pequeña compañía alemana puso en el mercado silenciosamente uno de esos juegos extraordinarios que muchos no recuerdan haber visto para el ordenador de Commodore. Su nombre era **Lionheart** y su historia, la de un prodigio técnico y artístico que todavía hoy retumba. Un lanzamiento que duró poco en los estantes y fue olvidado con demasiada facilidad.

Thalion Software, artesanos de Amiga

Lionheart fue desarrollado y publicado por **Thalion Software**, una compañía fundada en 1988 en Gütersloh, Alemania. Y hay que decir que no era una desconocida en los círculos de los usuarios de Amiga: ya había demostrado su talento con títulos como **Amberstar** (1992), un juego de rol con una ambición narrativa *inusual*, y antes con **Wings of Death** (1990), un *shooter* vertical que expri-

mía el hardware de Commodore como pocos. Sin embargo, **Lionheart** sería sin lugar a dudas su obra cumbre y, trágicamente, su testamento porque la compañía cerró sus puertas en 1994, apenas un año después, víctima de los cambios del mercado y de importantes dificultades financieras. Algo que ha ocurrido con frecuencia con cada cambio de generación.

El equipo detrás de **Lionheart** era pequeño pero excepcional. **Henk Nieborg**, artista gráfico neerlandés que trabajaba para Thalion, fue el responsable visual del proyecto. Nieborg era ya una figura respetada en la escena, conocido por un nivel de detalle y fluidez en las animaciones que parecía desafiar las limitaciones de cualquier máquina. La música corrió a cargo de **Matthias Steinwachs**, un compositor con una trayectoria interesante hasta los 2000. Por último, el diseño y la programación completaban un equipo reducido que funcionó con la precisión y la pasión característica de los estudios europeos de la época dorada de los 16 bits.

Una joya de plataformas

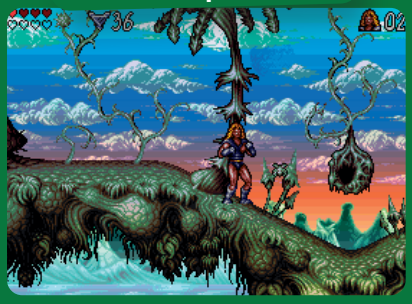
Lionheart es, esencialmente, un juego de plataformas en el que controlamos a **Valdyn**, un guerrero maldito que ha perdido parte de su humanidad y debe enfrentarse a criaturas temibles en un mundo de fantasía. La premisa argumental es sencilla, casi un pretexto, pero está presentada con una atmósfera que muy pocos juegos de la época lograron igualar.

Porque lo que distingue a **Lionheart** del resto del catálogo del Amiga es, ante todo, su apartado gráfico. El equipo utilizó el modo *Extra Half-Brite* (EHB) del *chipset* OCS del Amiga, que permitía mostrar 64 colores simultáneos —el doble de lo habitual en muchos títulos— y lo combinó con un sistema de *scroll parallax* que parecía de infinitos planos y que tenían una riqueza y profundidad visual sin precedentes. Los fondos de **Lionheart** son, sin exageración, algunos de los más bellos jamás vistos en una máquina de 16 bits: bosques con luz filtrada entre las ramas, catacumbas con efectos mágicos, escenarios acuáticos con reflejos animados... cada píxel fue dibujado a mano por Nieborg con una dedicación que rozaba la obsesión. Pero los gráficos no eran el único argumento.

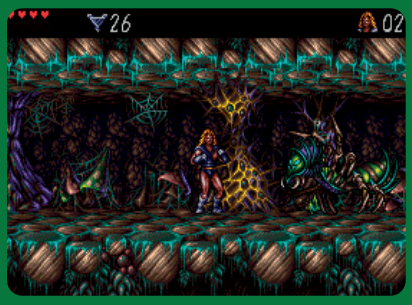
El control de **Valdyn** era excepcionalmente preciso para la época: el personaje podía agarrarse a las paredes, deslizarse, ejecutar ataques combinados, altos y bajos, moverse con una fluidez deslumbrante y tenía un golpe de espada con giro que nos retrotraía a los viejos tiempos del mítico **Barbarian** de Palace Software.

Encima, el diseño de niveles estaba muy bien pensado porque era capaz de equilibrar la exploración gracias a una sucesión de distintos »

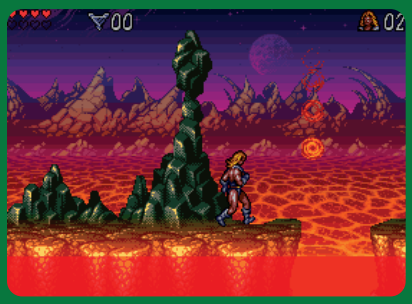
Diversión por cuatro



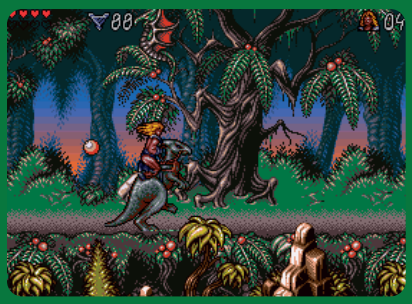
1 El arranque es puro plataformas con enemigos bastante molestos. Ensaya el golpe bajo.



2 Los mapas tienen acceso a zonas de cuevas con enemigos distintos. Mide bien los golpes.



3 El juego es muy complicado y tiene lugares en los que podemos morir en casi cualquier punto.



4 Sí, parece una escena sacada de Golden Axe con ese ¿dinosaurio? que podemos montar.

tipos de mecánicas. Desde acción simple y directa a momentos en los que podíamos controlar a bestias terrestres o voladoras. Todo remaba en la misma dirección, conformando un conjunto bonito, divertido y convincente.

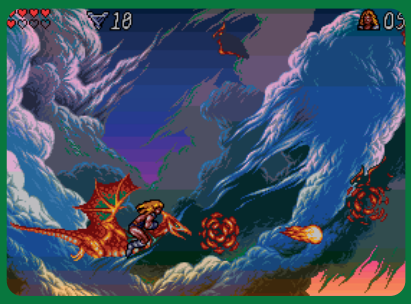
Muchos elogios pero pocas ventas

A pesar de que la situación de Amiga ya no era la mejor en 1993 y en abril del año siguiente se confirmó el cierre de Commodore, la prensa especializada de la época recibió a **Lionheart** con entusiasmo. No era para menos y fue capaz de recibir elogios tan encendidos como los de **Amiga Power**, que destacó sus gráficos como "los mejores vistos en cualquier ordenador doméstico". **Amiga Format**, por su parte, fue igual de generosa subrayando la "coherencia artística del conjunto y la extraordinaria calidad de la animación del protagonista". Otras cabeceras de la época definieron el trabajo de **Thalion** como una demostración definitiva de lo que el hardware de Commodore era capaz de ofrecer cuando se ponía en manos competentes.

Sin embargo, las ventas de **Lionheart** nunca estuvieron a la altura de las críticas. El mercado de Amiga se encontraba en una fase de contracción y los distribuidores reducían pedidos y, por tanto, presencia en las estanterías de las tiendas.

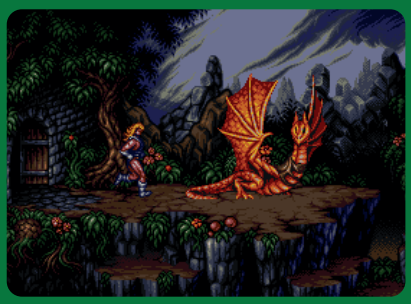
Diversión por cuatro

5 Salvando las enormes distancias, los gráficos parecen tener influencia de los Bitmap Brothers.



6 Cerca del final podremos montar en una especie de dragón. Aquí el juego es un shoot'em up.

7 Si el juego es difícil de por sí, cuando llegan los enemigos finales la cosa se vuelve crítica.



8 El final está muy cerca, pero no os diremos qué es lo que ocurre. Así os jugáis Lionheart.

¿Por qué hay que reivindicarlo?

Cuando se entra en discusiones sobre los grandes juegos de Amiga suelen aparecer siempre los mismos: **Sensible Soccer**, **Cannon Fodder**, **Lemmings**, **Another World**, **Shadow of the Beast**... y **Lionheart** brilla por su ausencia. Y las razones (seguramente) son varias.

La primera es comercial: **Thalion** cayó antes de que pudiera consolidar su fama o siquiera plantearse lanzar secuelas. No hubo continuación, no hubo versión para PC, no hubo relanzamiento ni nada posterior durante décadas. Solo silencio.

La segunda razón es coyuntural: fue un juego de nicho dentro de un nicho. Llegó cuando Amiga ya era una plataforma en retroceso y quienes lo descubrieron fueron usuarios comprometidos con la máquina, no el gran público. Y la tercera es la más irónica: su perfección técnica lo convirtió en un juego exigente con el *hardware*. Corría mejor en **Amiga 1200** que en modelos anteriores, lo que limitó aún más su audiencia potencial.

Por suerte, con el tiempo, **Lionheart** ha encontrado su lugar en la memoria de los coleccionistas y los entusiastas del *retro*. Porque quienes lo conocen no lo olvidan. Y eso, quizás, es la única forma real de inmortalidad que importa dentro del mundo de los videojuegos.

Sólo para adictos

Suscríbete online ahora

¡NO TE LA PIERDAS!

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

¿Hay vida más allá del fútbol de toda la vida?

Maneras de concebir el fútbol hay muchas, y en los videojuegos hemos tenido grandes nombres que se han apartado un poco de los cánones del deporte rey. Veamos unos cuantos ejemplos.

por **Raúl Montón**

El Mundial de Fútbol ya está aquí, y lo más normal es que la publicaciones dedicadas al retro le dediquemos unas páginas a repasar los mejores de la historia. Que si **Match Day**, que si **Sensible Soccer**, que si **Kick Off**,… ¿Pero qué pasa cuando del artículo se encarga alguien que no es *futbolero*, ni le gustan los juegos de fútbol? Pues que se va por los Cerros de Úbeda. Así que he decidido hacer algo distinto, un recorrido por todos aquellos juegos que usan el *peloteo* como un gancho para vender un poquito más, y de paso divertir un rato a los que, como yo, no se comprarían un **eFootball** o un **FC 26** en la vida.

Stone Ball (1994)

Wild Cup Soccer (1994)

Así que aquí os dejo la mayor recopilación de simuladores imprecisos, *plataformeros* oportunistas, juegos de mesa *peloteros* y todo lo que tiene una bola de fútbol (o similar) incluida. Estos son los mejores juegos de "fútbol sin fútbol".

Haciendo el bestia

Una buena manera de vender o de hacer que nos entren por los ojos deportes que nos son antipáticos, a priori, es camuflarlos, cambiarles reglas o agregar cualquier tipo de bicho, alien o héroe estrafalario. No es lo mismo para mí un partido de fútbol entre el **Liverpool** y el **Inter de Milán**, que uno entre trogloditas y porteras quisquillosas, y aunque a los fans de la simulación pura les fastidie o les parezca una tomadura de pelo, os aseguro que pasaré más horas con el segundo que con el primero. Estos son algunos de los más desmadrados que he encontrado, la mayoría de ellos imposibles de recrear en el mundo real pero, ¡joroba si molan!

SS 92/93 Meets Bulldog Blighty (1993)

Primero os propongo, de la mano de **Art And Magic**, creadores de auténticas maravillas como **Agony** en Amiga, un imaginario viaje a la prehistoria, hasta **Stone Ball**, una recreativa *futbolera* cavernaria que nos muestra el lado más primario del deporte, con risas y carcajadas aseguradas mientras intentamos meter goles a base de garrotazos, lo que suele acabar con una somanta de tortas entre los dos equipos. No faltan los típicos *power ups* y elementos hostiles que intentarán fastidiarnos todo lo que puedan, como avestruces o pterodáctilos ladrones de pelotas al vuelo.

Pero para bestiadas, **Wild Cup Soccer** no se anda por las ramas: sangre a borbotones y un amplio catálogo de *jugadas ilegales* se mezclan en este divertido combate futbolero entre especies mitológicas que no dudarán en arrancarle la cabeza el contrario con tal de meter un gol. Lo mejor, que en el *Penalty Shootout* se dispara de verdad.

Por su parte, a los chicos malos de **Sensible Software** se les ocurrió una vez más una idea genial, una versión algo macabra del juego de la "Patata Caliente" pero aplicado a su mega éxito *futbolero*. En **Sensible Soccer Meets Bulldog Blighty**, podemos jugar en tres épocas distintas del tiempo y, en una de ellas, la que corresponde a 1944, la »

Soccer Kid (1993)

Markus Magic Football (1993)

pelota se sustituye por una granada de mano que, pasado un tiempo, explotará, liquidando al pobre desgraciado que la lleve. Cuantos menos jugadores queden, más fácil será ganar al equipo superviviente.

Niño, ¡deja ya de j*#$& con la pelota!

A mediados de los noventa alguien debió pensar... "y si le añadimos una pelota de fútbol a un plataformas". Y con esta idea nació una moda que continúa hasta nuestros días, la del arcade protagonizado por un individuo (niño, generalmente), armado con su pelotita, tocando las narices a todos los enemigos, un nuevo subgénero para disfrute y tortura de propios y extraños.

Hurricanes (1994)

El primer juego en aplicar esta fórmula fue el simpático **Soccer Kid** de **Krisalis**, creado por las mismas mentes que habían dado vida a **Monty Mole**. Bastante divertido y jugable, pero el control del balón era un poco *chunguillo*. Tuvo versiones para cuanta consola circulaba en la época, hasta Game Boy Advance.

De la Activision responsable de **Guitar Hero** y **Call Of Duty**, **Marko's Magic Football** fue una delicia visualmente pero en el resto se parece como si fuera un hermano gemelo de **Soccer Kid**, con más acciones eso sí, pero con una dificultad de control aún mayor si cabe.

Hurricanes de U.S. Gold, tenía licencia de una conocida (en UK) serie de dibujos. Es el más simple de todos en control (la pelota va pegada a los pies), pero, a pesar de ello, cuenta con muy buenos gráficos y podemos elegir entre cuatro jugadores distintos. ¡Ah!, y el árbitro pita fuera de juego cada vez que perdemos una vida.

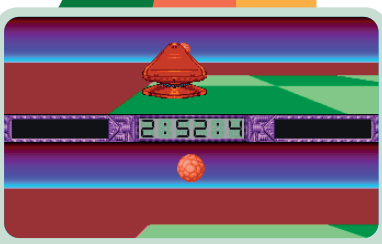
Ya en el 2002, los inventores del género dieron otra vuelta de tuerca a **Soccer Kid**, con **Go! Go! Be-ckham! Adventure of Soccer Island**, un título para Game Boy Advance que simplificaba aún más el control, y aportaba unos gráficos "más monos", acorde con la consola a la que estaba destinado.

Go! Go! Be-ckham! (2002)

Venimos del futuro

Si lo de convertir el fútbol en motivo para juego de plataformas es, como mínimo, original, otro paso lógico y no tan singular es transformar el deporte en algo futurista, que desde luego debe tener las reglas simplificadas para cuajar, ser muy divertido y dinámico, y parecerse lo menos posible

Soccer Brawl (1992)


Masterblazer (1990)

al fútbol. Si no, ¿dónde está la gracia de todo esto?

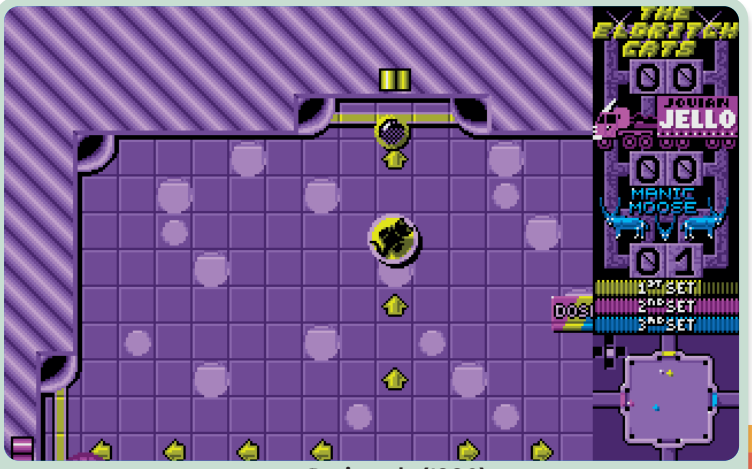
Si había algo que **Lucas-Film Games** intentó desde su creación fue innovar, pero a veces se les iba la pinza un poco. Este fue el caso de juegos como **BallBlazer** o su *remake* **Masterblazer**, un juego de fútbol futurista uno contra uno en el que, a bordo de una nave monoplaza, debíamos marcar un gol capturando una pelota, así de simple. El problema era que el 90% del tiempo nos lo pasábamos yendo de un lado a otro como tontos buscando la bola de marras, y cuando la encontrábamos, normalmente ya era demasiado tarde. Seguramente, la culpa la tenía su extraña y poco práctica perspectiva, porque en la versión de PlayStation, con vista *como Dios manda* en tercera persona, era muchísimo más fácil ubicarse en el campo.

Soccer Brawl, por otra parte, es uno de esos juegos de fútbol que, aunque no te mole el deporte, terminas enganchado a él. Será por el control, su diversión arcade o las cafradas que hacen esos *cyborgs*, porque es uno de los juegos de Neo Geo que más me engancha.

Aunque seguramente tiene más de Hockey que de fútbol, no podía dejar de mencionaros esta explosiva mezcla deportiva que se juega a ¡tres equipos! Y es que en **Projectyle**, lo que cuenta son los reflejos e intentar llegar a toda leche antes que nadie al disco; lo mejor es que tenemos dos porterías, además de la nuestra para marcar los goles. ¿En que estarían pensando los de **Eldritch The Cat** cuando programaron esta auténtica maravilla?

Todas las bolas sobre la mesa

Si os gusta el fútbol seguro que buscaréis cualquier cosa que tenga que ver con este deporte. También hay un *mogollón* de productos enfocados solo para *futboleros*, aunque no sean juegos de balompié. ¿A quién no le apetece echarse una partida de pinball, o un futbolín, o un campeonato de aquel mítico **Subbuteo**?



Projectyle (1990)

Table Football (1986)

Club House Sports (1988)

Casi siempre incluidos en recopilaciones del estilo **Pub Games**, los futbolines fueron bastante populares a mediados de los 90 y algunos de ellos permitían incluso jugar contra el ordenador. Pero admitámoslo, sin un amigo al lado al que machacar, las cosas no son lo mismo. Ni remotamente.

Con una perspectiva cenital, normalmente, teníamos a **Table Football,** y con una vista forzada en 3D, de clara desventaja para el jugador con más espacio de tablero, estaba **Club House Sports**. En este último podemos jugar contra la máquina y la simulación del movimiento de la bola está muy lograda, algo que no sucede con **Table Football**, que es mucho más lento (en especial la versión de Amstrad CPC) y no nos permite competir contra el ordenador.

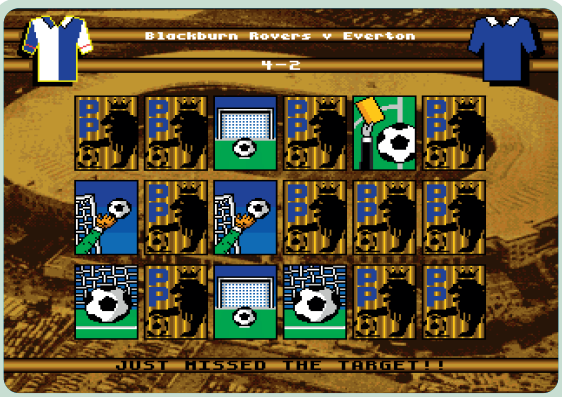
Parece una chorrada a primera vista, pero soy capaz de pasarme muchas más horas jugando a cosas como **Premier Picks** antes que con un simulador de fútbol. En estos juegos súper adictivos, todo lo que tenemos que hacer es sacar mejores cartas que el contrario, y aunque sea un proceso de puro azar y suerte, se vuelve de lo más adictivo.

En 1990, los efímeros **Goliath Games** logran algo que, a priori, parecía por lo menos complicado. Trasladar fielmente el popular **Subbuteo** de Hasbro al ordenador, en un entorno 3D, que aunque es muy simple, cumple perfectamente la función de mostrar el tablero y los jugadores, incluso en las versiones de 8 Bits.

Los tiros se realizan con una combinación de ángulo y potencia, muy parecida a la que usamos en los juegos de billar. Obviamente se compite por turnos y la verdad, me resulta tan divertido como una partida con el propio juego de mesa. Poco más se puede pedir.

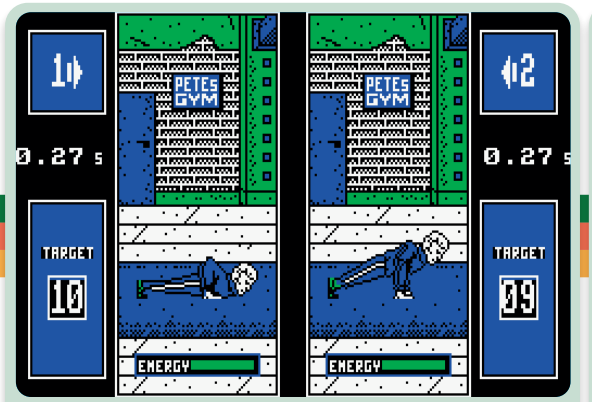
Entrenando solo para *machotes*

¿Qué hace falta para ser un *superjugadordelaleche* dentro del mundo videojueguil? Pues entrenar como una bestia, algo que suele equi-



Premier Picks (1993)

Subbuteo (1990)



4 Soccer Simulators (1988)

Peter Shilton's Handball Maradona (1986)

valer a destrozar joysticks a gogó realizando estúpidos ejercicios, que a la hora de la verdad, nos sirven poco o nada dentro del juego real. ¿Apetece hacer unos cientos de flexiones?

Codemasters, en su serie más productiva de *simulators*, lanzó este curioso **4 Soccer Simulators**, que incluía, por supuesto, un juego con ocho pruebas distintas, incorporando ejercicios de gimnasio y control de balón. En líneas generales estaba bastante bien y se puede jugar contra un amiguete (y destrozar dos joysticks de paso), pero poco más...

Aunque el que dio una vuelta de tuerca al amarillismo y las viejas rencillas angloargentinas fue **Peter Shilton's Handball Maradona**, que hace referencia a la famosa "Mano de Dios" de Maradona en el Mundial de México 86. Suena a puro cachondeo pero lo cierto es que estamos ante uno de los mejores simuladores de portero a los que he tenido el placer de jugar. La mecánica es simple: delante de nosotros aparecerán los atacantes del equipo contrario, planeando la estocada final a nuestra portería y de nuestra intuición dependerá que podamos salvar al equipo del desastre. No es fácil pero es mogollón de divertido.

Uno de los peores, si no el peor juego relacionado con el fútbol jamás publicado es este ridículo **Penalty Soccer**, con gráficos de juzgado de guardia, animación casi inexistente, jugabilidad de risa y que por suerte fue publicado en serie barata. Tan simple, que parece un juego hecho en Flash de esos que cargan en diez segundos.

La moda de incluir pequeñas pruebas a modo de entrenamiento en los juegos de fútbol comenzada por **Gary Lineker's Superskills** (aquí fue **Emilio Butragueño 2**) se extendió a Dinamic, que también incluyó un modo de entrenamiento en **Míchel Fútbol Máster**. No era para tirar cohetes pero por lo menos se le podía considerar como *valor añadido* y hacían que el producto fuera más redondo.

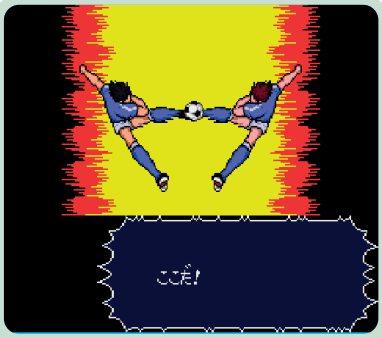
¿Y esto es fútbol?

Si algo tienen los juegos de este último apartado, »

Penalty Soccer (1990)

Gary Linekers Superskills (1988)

Football Strip (2000)



Captain Tsubasa (1994)

es que tienen que ver con el fútbol pero, ¿son juegos de fútbol de verdad? Ni de *coña*. Y es que "no es fútbol todo lo que reluce".

Este rubio mozalbete, dibujado con bastante desdén, no es otro que el mítico (en su pueblo) **Roy Of The Rovers**, protagonista de un cómic que hizo furor en Inglaterra en los ochenta.

Gremlin se animó a llevar al personaje al ordenador y para no hacer un juego de fútbol más, sus avispados programadores idearon incluir una primera carga en la que manejaríamos al *prota* en una aventura con rescates de sus compañeros secuestrados. Luego, en la segunda carga, ya era un juego de fútbol *normal*.

La idea era buena pero no había nada que atrajera ni a los aventureros (muy simple) ni a los futboleros (el simulador era *malete*).

De todos modos, la serie de juegos de fútbol más divertida a la que he jugado en mi vida tiene muy poco que ver con un simulador. Se trata de los **Captain Tsubasa** de Tecmo, esa curiosa mezcla de RPG con juego de deportes que, de paso, fue una de las adaptaciones más fieles que nunca vi de un anime (os suena **Oliver Y Benji**). Básicamente son juegos de tomar "decisiones" y, según si somos capaces de anticiparnos al contrario, podremos meterles alucinantes goles dignos de la serie de dibujos animados

Para el final dejamos un producto... ¿quizá oportunista? Para que los acérrimos futboleros pudieran demostrar sus conocimientos en la materia, diversos juegos de preguntas y respuestas (o Trivia, como les llaman los anglosajones), metieron un apartado de deportes o incluso solamente de fútbol. Pero sin duda, el que se llevó la palma fue **Daily Sport Football Strip**, que mezcla sabiamente las dos cosas por las que babea el género masculino: tías ligeras de ropa y fútbol. ¿Qué más de puede pedir? ¿O no?

Roy of the Rovers (1988)

7th SEPTEMBER, 1985 EVERY MONDAY

Roy of the Rovers

8 SUPER STORIES in THIS ISSUE!

24p

Australia 65c,
New Zealand 65c,
Malaysia $1.45.

© IPC Magazines Ltd., 1985

ROY RACE'S SENSATIONAL CAPTURE OF BOB WILSON AND EMLYN HUGHES HADN'T ENTIRELY SOLVED MELCHESTER ROVERS' TEAM PROBLEMS, AS ROVERS HAD BEEN FORCED TO STRUGGLE FOR A 1-0 LEAD OVER TYNECASTER. BUT AS THE SECOND-HALF BEGAN, THE TV CAMERAS FOCUSED ON THE SKILLS OF ROVERS' PLAYER-MANAGER...

BOB WILSON AND EMLYN HUGHES MAY BE FAMOUS TELEVISION PERSONALITIES...

...BUT IT'S ROY RACE WHO'S THE STAR AT THE MOMENT!

CONTINUED ON NEXT PAGE

Juegos que buscarás tener en Amiga

por **José Luis Sanz**

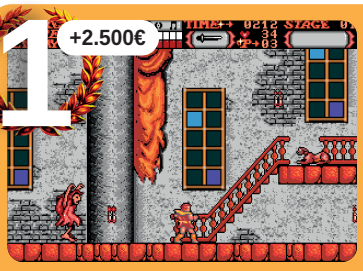
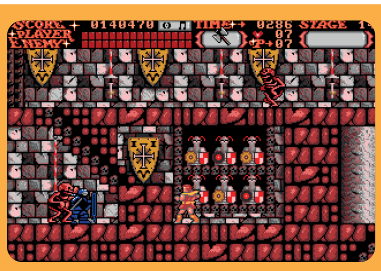
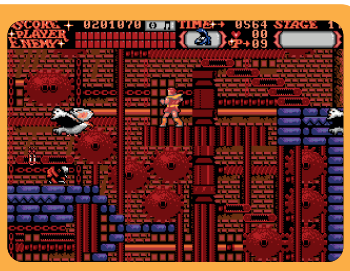
Amiga no es una de esas plataformas cuyos juegos se vendan por cinco cifras, pero existe un ramillete de nombres que sí os saldrán por un buen pico. Estos son los más caros.

Amiga fue, a finales de los años 80, un ordenador completamente aspiracional. Aquellos usuarios de ZX Spectrum que leíamos las páginas de la mítica **Micromanía** (Segunda Época) se nos ponían los dientes largos solo de ver aquellas pantallas llenas de colores y gráficos a tope de resolución. Así que es normal que, a medida que pasaron los años, muchos nos decidiéramos a comprar estos ordenadores para darles una segunda vida mientras nos entraba el *gusanillo* de empezar a coleccionar sus juegos más icónicos.

Así que si tienes todavía un **Commodore Amiga** activo en casa, o quieres tenerlo en breve, te traemos este Top 10 con los más caros que puedes conseguir y que, como siempre avisamos, es completamente orientativo a partir de los precios que se han venido manejando en ventas y subastas en los últimos tiempos.

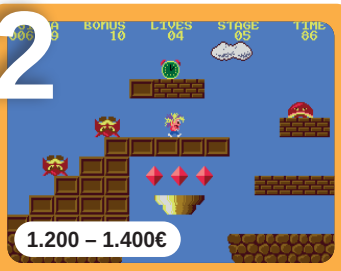
Si vais a buscar alguno de estos títulos es posible que hayan cambiado de valor mientras publicamos la revista. Tomad estas cifras y nombres siempre como una simple referencia, no como datos impresos en piedra.

1 +2.500€

Castlevania (1990) | Conversión para Amiga del clásico de **Konami**, lanzada cuando tocaba y desarrollada por **Novotrade** (luego la escena realizó una reinterpretación para AGA infinitamente mejor). La rareza extrema de conseguir este juego, completo, se debe a las pocas unidades que se vendieron en su momento, lo que ha convertido a este **Castlevania** en una de las piezas más codiciadas para el ordenador de Commodore.

2



1.200 – 1.400€

The Great Giana Sisters (1988) | Plataformas claramente inspirado en **Super Mario Bros**. Su retirada de las tiendas ayudó a su leyenda.

3

550 – 700€

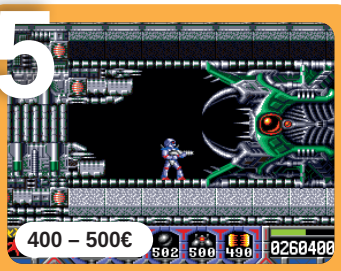
Street Rod 2 (1991) | Coches extraños y acción callejera de **California Dreams**. Combina carreras, compra de piezas y tuneo.

4

450 – 500€

Starush (1992) | *Shoot'em up* horizontal de **Ubi Soft**. Su escasa distribución y su condición de rareza europea han hecho el resto.

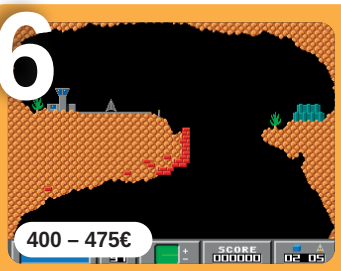
5



400 – 500€

Turrican (1990) | Uno de los grandes iconos de Amiga. Su prestigio y sus músicas han disparado el valor de las unidades completas.

6



400 – 475€

Gravity Force (1989) | *Shooter* de **Kingsoft** inspirado en **Thrust**. Completo en caja es poco común, por lo que sale carete.

7

400 – 450€

Moonstone (1991) | Mezcla de acción, rol, tablero y fantasía oscura. Los usuarios lo han convertido con el tiempo en juego de culto.

8

400 – 430€

Astaroth (1989) | Plataformas de fantasía publicado por **Hewson**. Música de **Jochen Hippel** y mucha dificultad. Raro verlo completo.

9

300 – 350€

Wings (1990) | Clásico de **Cinemaware**. Alterna *dogfights*, bombardeos y combates en un título relevante de la historia de Amiga.

10

300 – 330€

King's Quest VI (1994) | Aventura mítica de Amiga. Su edición europea completa, con discos y documentación, es muy rara de ver.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Javier Peinado, que colaboró en **PIXELS** en el número 10, ha querido volver para contarnos uno de los juegos que le robaron el corazón de jovenzuelo. Desde luego, **Yoshi's Island** es una maravilla pero, ¿exactamente por qué?

+1

+1

por **Javier Peinado**

Bebé a bordo...

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

Al principio, cuando vi las imágenes en las revistas, lo que hizo fue tirarme para atrás. Tendría unos 12 años y a mediados de los 90 el impulso por alejarme de cualquier temática infantil era poderoso. Con esos diseños propios de un mural de guardería, **Super Mario World 2: Yoshi's Island** parecía un juego de parvulitos. ¡Ya era mayor para eso! Todo cambió en cuanto me hice con él. Al diablo con las ínfulas de machito: aquel enternecedor prólogo con **Mario** y **Luigi** de niños me transportó a una infancia que creía ya olvidada. El flechazo fue absoluto.

Su apartado gráfico era cautivador y único. La pegadiza banda sonora deleitaba con un buen rollo incontenible. Las animaciones de cada personaje rebosaban simpatía. Sus jefes (**Kamek** mediante) eran un prodigio técnico, y los minijuegos enganchaban lo suyo. Pura magia en una irresistible concatenación de elementos que además nos desafiaba a conseguir las 30 estrellas, 20 monedas rojas y 5 flores de cada nivel… ¡del tirón! **Yoshi's Island** hizo del dinosaurio una superestrella, además de inspirar títulos como **Tetris Attack**, nuevas entregas portátiles y un maravilloso circuito para Mario Kart 8 Deluxe. Logró superar a su sobresaliente antecesor. No hay más, baby.

Fotos e imágenes cedidas por The Tetris Company.

Alexey Pajitnov, creador de Tetris

“Cuando las piezas se movieron [...] me di cuenta de que sería un gran juego”

Decir que eres el creador de Tetris debe ser un subidón automático de autoestima. Pero a Alexey no parecen inmutarle los halagos que recibe todos los días. Por mucho que los merezca...

por **José L. Molina**

Hay juegos que entretienen y otros que transforman. Y seguro que **Tetris** pertenece a la segunda categoría. Desde que **Alexey Pajitnov** lo creó en 1984 en un laboratorio de la **Academia de Ciencias de la Unión Soviética**, este *puzzle* de piezas geométricas en caída libre ha conquistado más de 500 millones de dispositivos en todo el mundo, cruzando fronteras culturales, generacionales y tecnológicas con una facilidad que ningún otro videojuego podrá igualar. Así que lo que empezó como un experimento personal —un programador moscovita fascinado por los pentominós y con tiempo libre en un ordenador **Elektronika-60**— acabó convirtiéndose en uno de los fenómenos culturales más influyentes del siglo XX y... del XXI. **Pajitnov** no solo inventó un juego: sin saberlo definió un género, inspiró décadas de diseño y demostró que la elegancia matemática puede ser, al mismo tiempo, adictiva

y universal. Hoy, más de cuarenta años después de aquel primer bloque en caída libre, **Pajitnov** sigue activo en la industria, reflexivo sobre su legado y sorprendentemente cercano para alguien que ha dado forma a la infancia de generaciones enteras. En esta entrevista, el padre de **Tetris** habla sobre los orígenes del juego, el universo de la creatividad y lo que todavía le queda por hacer.

Es bien sabido que **Tetris** surgió de tu fascinación por los pentominós, esos rompecabezas clásicos formados por piezas geométricas. ¿Cómo convertiste esa idea en un videojuego y qué tenían esos puzles que te inspiraron a crear tus propias piezas, los tetrominós?

Tetrominós no son mis propias piezas ya que siempre han formado parte de

Imagen de Tetris sin gráficos y caracteres ASCII.

los conjuntos de poliominós como, por ejemplo, el dominó, dos cuadrados, el triminó, tres cuadrados en ángulo y en barra... y así sucesivamente.

Escogí los tetrominós porque necesitaba un conjunto sencillo de piezas para un juego en tiempo real. Solo hay cinco de ellos, pero añadí dos más al prohibir voltear las piezas a lo largo de toda la partida.

¿Cómo puedes describir las condiciones de trabajo dentro del **Centro de Computación** de Moscú en el que creaste **Tetris**? ¿Qué limitaciones tecnológicas tenías allí —por ejemplo la falta de interfaz gráfica en el ordenador Elektronika— y cómo influyeron en el diseño inicial del juego?

Las condiciones de trabajo eran estupendas para un joven programador *hacker*, que es lo que yo era entonces. El centro estaba abierto 24 horas al día y 7 días a la semana… En cuanto al **Elektronika-60**, no tenía gráficos en absoluto y buscar la manera de usar un dispositivo ASCII para un juego geométrico fue todo un reto. Usé corchetes para dibujar un solo cuadrado, así que mi pieza Z se veía así, hecha con corchetes:

[][]
  [][]

Durante el desarrollo del prototipo de **Tetris**, se suele decir que “descubriste” »

Alexey Pajitnov en una foto de archivo de The Tetris Company, durante el desarrollo de Hatris, una de sus creaciones posteriores al clásico de 1984.

el juego mientras pensabas que estabas corrigiendo un *bug*, pero en realidad simplemente no podías dejar de jugar. ¿Puedes contarnos ese momento en el que te diste cuenta de que **Tetris** era adictivo incluso para ti, su propio creador? ¿Qué sentiste en ese instante?

Me gustó el juego desde el momento en que las piezas empezaron a moverse por la pantalla. Me di cuenta de que iba a ser un gran juego cuando los controles empezaron a funcionar. Yo mismo me volví adicto cuando implementé el "colapso de la línea" y la partida se hizo lo bastante larga. Me sentí genial en todo el proceso.

Henk Rogers y Alexey Pajitnov en los años de las duras negociaciones por llevar Tetris a todo el mundo.

Sacar **Tetris** de la URSS se convirtió en toda una aventura burocrática. ¿Cómo recuerdas el proceso de tratar con los organismos estatales y con contactos extranjeros para licenciar el juego? ¿Y qué papel jugó **Henk Rogers** en ese camino que llevó a **Tetris** a convertirse en un fenómeno internacional?

Bueno, no pasó en un solo momento y la historia fue bastante larga. Puedes hacerte una idea con la película **Tetris**. La parte empresarial de la historia en la película (se estrenó en 2023 en Apple TV+) está contada con bastante precisión.

La inclusión de Tetris dentro del pack de lanzamiento de Game Boy en el año 1989 fue decisivo en su éxito.

El éxito de **Tetris** explotó muy especialmente con el lanzamiento de Game Boy. ¿Cómo viviste esa ola enorme de popularidad mundial? ¿Qué sentiste al ver a millones de jugadores en diferentes países encajando tus piezas y hablando entusiasmados de tu juego?

La mayor gloria la sentí en los cinco o seis primeros años, luego me acostumbré. Veo a mucha gente jugando a **Tetris** solo en ocasiones contadas. Y tengo que decir que la mayoría

de los cumplidos los he recibido de periodistas durante las entrevistas…

Como diseñador de videojuegos de puzles, ¿cuáles son los elementos clave que buscas para que un juego sea a la vez entretenido y adictivo? ¿Cómo aplicaste tus conocimientos de lógica matemática o psicología del jugador al diseñar **Tetris** para lograr esa sensación de que siempre quieres colocar “una pieza más”?

Los elementos más importantes en el diseño de un juego, para mí, son la dinámica emocional del jugador, la alternancia de fallos y aciertos y el ritmo general del juego. Como el *tempo global* de tus pensamientos y de tus acciones.

A lo largo de las décadas **Tetris** ha incorporado nuevas mecánicas, como los modos multijugador, la función de guardar pieza, las cadenas de *combos* y muchas más. ¿Qué opinas de estas innovaciones jugables? ¿Mantienen intacto el espíritu original de **Tetris**, o sientes que han creado un tipo de experiencia distinta?

Me gustan todas las funciones que se han implementado ya que participé en su desarrollo o en las discusiones sobre ellas. Algunas eran necesarias con la llegada de nuevas plataformas. Otras se plantearon a partir de la propia madurez del público. Por ejemplo, en mi versión original solo se mostraba una pieza siguiente. Me daba miedo mostrar más y que el juego pareciera demasiado difícil.

Henk Rogers y Alexey Pajitnov en la década de los 2000 con varias versiones de Tetris en sus manos.

En los últimos años **Tetris** se ha jugado en contextos bastante inusuales, por ejemplo con miles de drones formando la partida en el cielo o en pantallas gigantes sobre fachadas de edificios. ¿Qué sientes cuando ves tu creación trasladada a entornos tan espectaculares? ¿Acaso piensas que todas estas innovaciones tecnológicas aportan algo nuevo a la forma clásica de disfrutar de tu creación?

¡Oh!, me encantan esas cosas. Jugar a **Tetris** sobre la superficie de un edificio alto usando sus ventanas, en un área de juego con drones o en paredes de un gran pabellón para que participen decenas de jugadores. Creo que es una nueva y gran experiencia emocional.

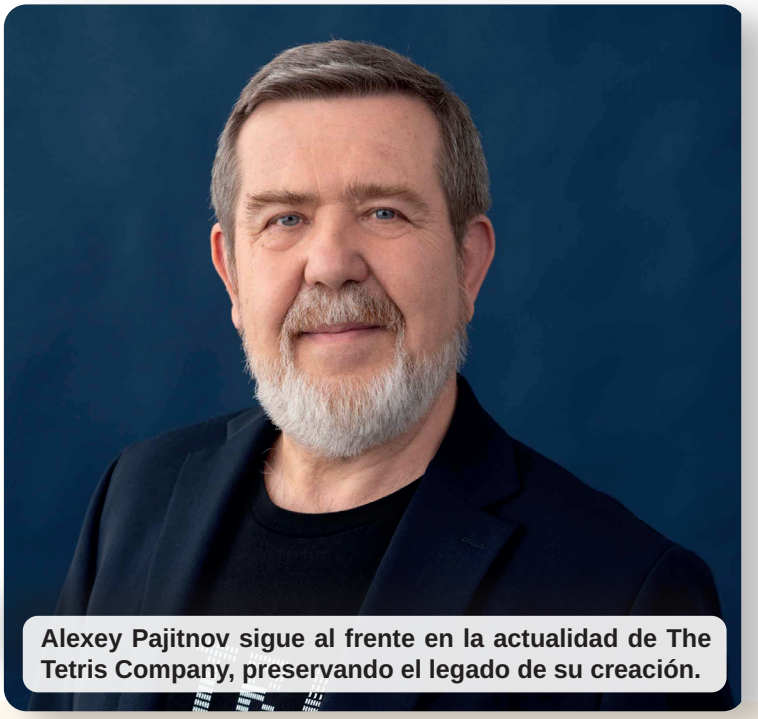
En 2023 se estrenó la película **Tetris**, que cuenta la historia de cómo se creó el juego. ¿Cómo viviste el proceso de esa adaptación cinematográfica y qué opinas del resultado final? ¿La película refleja tu experien- »

cia y la de las personas que te ayudaron con el juego de una manera que reconozcas especialmente?

Me gusta la película. Por supuesto, es cine, tienen que comprimir años de acontecimientos en apenas dos horas de escenas. Pero hicieron un gran trabajo, recrearon con bastante precisión la mayoría de los detalles empresariales de la historia y, de algún modo, capturaron el espíritu de aquellos tiempos tan locos.

En todo el mundo se te conoce como "el creador de **Tetris**", un auténtico icono para jugadores y desarrolladores. ¿Cómo ha influido esa reputación en tu trayectoria personal y profesional? ¿Has sentido alguna vez que estar tan estrechamente identificado con un solo juego ha limitado tus otros proyectos, o lo has asumido como parte de tu identidad creativa?

Tras el primer éxito de **Tetris** me di cuenta de que probablemente sería mi mejor juego y, con el tiempo, hice las paces con esa idea. Seguí disfrutando con el diseño de otros puzles y me siento bien con todos los juegos míos que se han publicado. Acabas por querer a todos tus hijos por igual.



Alexey Pajitnov sigue al frente en la actualidad de The Tetris Company, preservando el legado de su creación.

Además de **Tetris** has diseñado varios títulos de puzles como **Hexic**, **Hatris** o **Pandora's Box**. ¿Por qué crees que siempre te has mantenido dentro de este género? ¿Es por afinidad personal, comodidad o porque sientes que tienes un talento especial para este tipo de diseño?

En realidad por ambas cosas… Participé también en el diseño de juegos de otros géneros pero no sentí que aportara nada, solo propuestas rutinarias… Sin embargo, en el diseño de puzles identifico de inmediato las funciones más interesantes, igual que las soluciones a esos callejones sin salida de diseño.

¿Qué consejo darías a los jóvenes desarrolladores de juegos de títulos de puzles que sueñan con crear un **Tetris** que resista el paso del tiempo? Según tu experiencia, ¿qué crees que debe ir primero para que un juego trascienda?

El factor diversión, por supuesto. Es el único objetivo del diseño de juegos. La innovación sirve para la diversión y la simplicidad ayuda a evitar actividades tediosas.

Por último, mirando hacia el futuro, ¿por qué crees que **Tetris** sigue siendo relevante para jugadores de todas las edades? ¿Cuál dirías que es su principal legado en la industria del videojuego y dentro de la cultura popular en general?

Sigue siendo un juego sencillo y divertido que ofrece a los jugadores muchas horas de disfrute con una mecánica que, una vez aprendida, nunca se olvida.

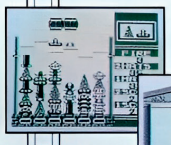
NEW
FROM THE CREATOR OF TETRIS™

CATCH HATRIS™

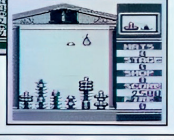
Hats off to Alexey Pajitnov–the creator of Tetris has done it again! This hot new video game has you frantically stacking...what else...hoards of hats! Down they come in random pairs. Stack five of the same type and you score. It looks easy, but as the hats fall faster, the game gets tougher.

If you like Tetris, you're going to love Hatris. It takes a minute to learn and a lifetime to master. So, if you catch anything for your Game Boy™this year...catch Hatris!

Also available from Bullet-Proof, Pipe Dream™for the NES and Game Boy.



Link up Game Boys for two-player action.



Use a fireball to burn unwanted hats from the top of a stack!

"The Best Games in the World"

Bullet-Proof Software

Available Now for Game Boy!

CIRCLE #124 ON READER SERVICE CARD.

Hatris TM & ©1989 Paragraph. Original game design by Alexey Pajitnov and Vladimir Pokhilko. Tetris TM & ©1987 v/o Electronorgtechnica (Elorg). Tetris licensed to Nintendo ©1989 Nintendo. Original concept, design and program by Alexey Pajitnov. Nintendo, NES and Game Boy are trademarks of Nintendo of America Inc. Bullet-Proof Software is a trademark of Bullet-Proof Software, Inc. ©1990 Bullet-Proof Software, Inc. All rights reserved.

Bullet-Proof Software, Inc.
8337 154th Avenue NE • Redmond, WA 98052 • Tel: (206) 861-9200

Pipe Dream is a trademark of LucasArts Entertainment Company. Original game design ©1988 Entertainment International U.K. Ltd. Original game concept by The Assembly Line.

Una gran nota en la revista más fea

Esta zarigüeya de Konami aspiró a ser la mascota oficial de la compañía en unos tiempos llenos de mascotas. Y su juego fue uno de los más recordados de siempre en Mega Drive.

por **José Luis Sanz**

MEGA DRIVE

Konami era uno de los grandes estudios de principios de los años 90. Sus juegos eran de los más vendidos, de los más populares y de los más apreciados por los *gamers*, que vivían una época llena de mascotas. Y los japoneses, seguramente, pensaron que sería buena idea intentar plantar cara a Mario y Sonic. El resultado fue **Sparkster**, y el juego que lo presentó al mundo fue, sin discusión, uno de los mejores plataformas de la generación.

Rocket Knight Adventures fue diseñado por **Nobuya Nakazato**, responsable de algunos títulos de la serie **Contra** como **The Alien Wars** (SNES), **Hard Corps** (MD) y **Shattered Soldier** (PS2). Y esa experiencia marcó todo lo que vimos en este cartucho.

Pero volvamos al análisis en **Super Juegos**, la revista más fea del mundo en un tiempo en el que no era necesario tener tan mal aspecto. Acabábamos de llegar a Grupo Zeta y todavía no nos habían dejado (a mí y a Marcos) meter la cuchara en la maquetación. Aun así, creo que la *review* aguantó bastante bien el desaguisado de entradillas elefantiásicas, fondos de un gusto cuestio-

nable y siluetas del *prota* dispuestas en cualquier sitio.

Tengo que decir que releyendo el texto me parece todo bastante lógico, justo y ponderado. No le pondría pegas porque básicamente se explica, junto a las pantallas, lo bueno que es este **Rocket Knight Adventures**. El problema es que cuando llegamos al final no tuve (o tuvimos) el valor de llegar al 90, al sobresaliente sin ambages, sin contemplaciones.

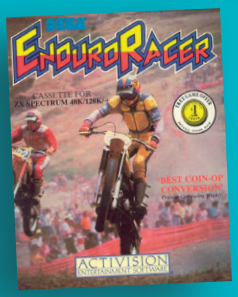
Porque poniendo ahora en perspectiva este cartucho creo, sin duda, que está entre los mejores de Mega Drive, y lo más importante, forma parte de las listas de favoritos de todos los que vivimos aquella época.

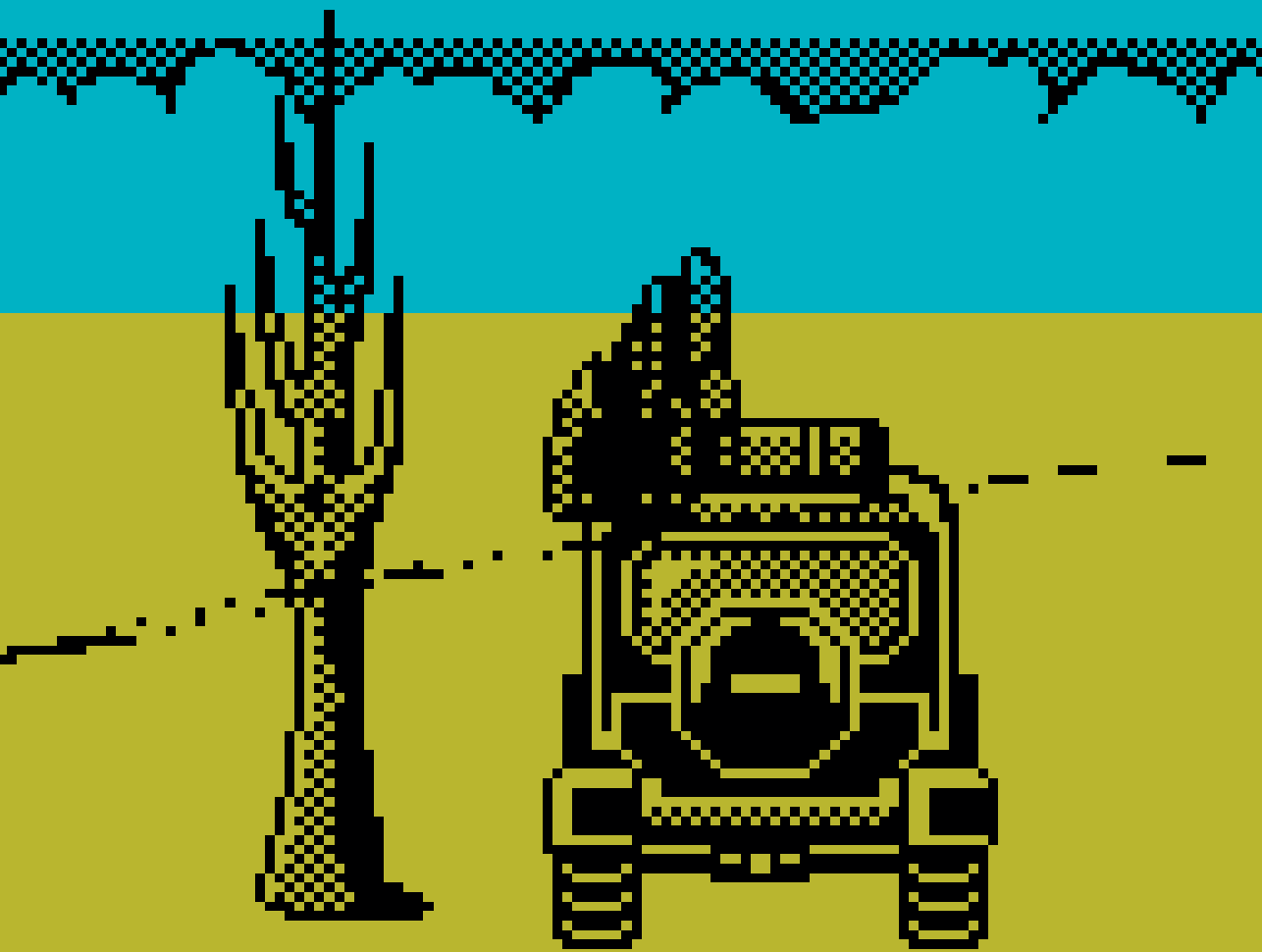
Así que sí, 33 años después hay que poner este cartucho en su sitio. Un 93 nada menos, que es lo que merece por su condición de clásico eterno. Aunque se trate de una simple zarigüeya.

Análisis publicado en el número 16 de la revista Super Juegos (agosto de 1993).

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Pocos juegos de conducción con origen en los recreativos llegaron a tener versiones decentes en ordenadores de 8 bits. **Chase H.Q.** fue posiblemente el mejor de todos, seguido muy de cerca por este **Enduro Racer** de Activision.





por **Juan C. Sanz**

Saltos y barro

Enduro Racer

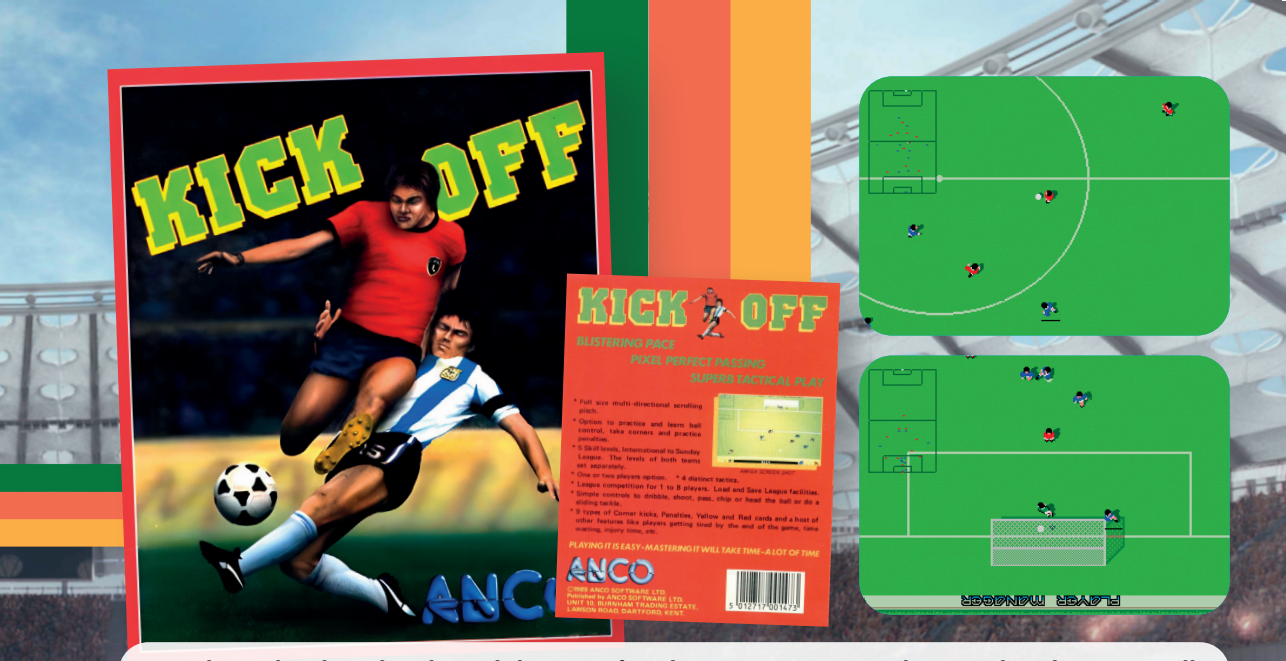
Es posible que **Enduro Racer** llegase a mis manos en una de esas cintas de origen dudoso y repletas de juegos, en las que el solo proceso de descubrir qué títulos incluía se convertía ya en una experiencia inolvidable. El caso es que me cautivó desde el primer momento en que mis hermanos y yo lo cargamos. Hasta el punto de convertirse en uno de mis juegos preferidos de **ZX Spectrum**. Me enamoró, lo reconozco, por su velocidad, sus enormes gráficos y que, de cierto modo, te hacía sentir que jugabas en casa con la auténtica recreativa de SEGA. Ejem... más o menos.

Obviamente sabía que **Enduro Racer** era una adaptación de una recreativa de SEGA, pero en aquellos tiempos no había Internet ni YouTube, así que para ver la máquina original debías tener suerte y encontrártela algún día en unos recreativos cercanos a tu casa o en el bar de turno. Y eso es lo que ocurrió un buen día.

¿Y sabéis qué pasó? Pues que salvo el manillar tan molón con el que jugabas y que te permitía hacer caballitos, el resto de la recreativa me decepcionó bastante. Tanto como para que **Enduro Racer** fuese el único juego del que prefería la versión de **ZX Spectrum** frente a la recreativa original. Ya, ya, llamadme loco...

REPORTAJE

¿Y si el fútbol se hubiera quedado dentro de tu Commodore Amiga?



¡Gracias a la obra de Dino Dini empezó todo! Aunque en Atari ST se jugaba a pantalla completa y era más rápido, en Amiga ofrecía mejor scroll, mejor respuesta y un campo con más detalle: textura en la hierba, círculo central, media luna y redes en las porterías.

por **Marcos García**

Durante más de diez años, la disquetera de Amiga vibró entre gritos de gol, crujidos de joystick y el clamor de un público enfervorecido al calor de los mejores juegos de fútbol de la época.

Durante más de diez años la disquetera de Amiga vibró entre gritos de gol, crujidos de joystick y el clamor de un público enfervorecido, al calor de la etapa más salvaje y creativa del fútbol pixelado.

A día de hoy, lo sigue haciendo gracias a **Sensible World of Soccer**, que estrena cada año nueva edición con plantillas actualizadas. El fútbol en 16 bits comenzó a finales de los 80, con dos rivales infatigables que marcaron territorio desde filosofías muy distintas: **Amiga y Atari ST**. La transición desde los 8 bits no fue sencilla, y los primeros pasos del género estuvieron lejos de la excelencia. Para encontrar el primer juego de fútbol *real* en esta categoría —dejando a un lado los *managers*— tenemos que situarnos en 1987 con **Soccer King**, de los alemanes **Kingsoft**. En este caso, Atari ST fue la primera plataforma en recibirlo, ya que la versión Amiga llegaría un año después. El resultado fue más bien discreto: campo demasiado pequeño, muy lento y una física del balón que merecía un suspenso. Pero ahí estaba el pionero de los 16 bits. Microdeal también se atrevió con el deporte rey en 1988 con **Amiga Soccer** y **ST Soccer**, con un resultado algo más pulido y dinámico, aunque lejos de lo deseado. Algo similar ocurría con »

El precursor de Sensible Soccer. La creación de Jon Hare y Chris Yates ofrecía partidos sobre hierba con distintas condiciones climatológicas y el famoso banana kick. Incluía la divertida modalidad Indoor Soccer.

Peter Beardsley's International Football, de Grandslam, el típico juego cuyas pantallas prometían mucho en las revistas británicas pero que, joystick en mano, se transformaba en un auténtico desastre jugable. **Hotball**, de Satory, tampoco mejoró demasiado el panorama y **Simulmondo** se inventó un **Italy '90 Soccer** dos años antes del Mundial, así que hubo que esperar a 1989 para que todo cambiara de forma radical.

Sensible Software y Dino Dini

Jon Hare y **Chris Yates** entran en escena con un título inspirado en **Tehkan World Cup**, que ofrecía partidos de once contra once y una divertida modalidad indoor con media docena de jugadores por equipo. **MicroProse Soccer** debutó en C64, pero poco después **The Electronic Pencil** se encargó de los *ports* de 16 bits, respetando los valores gráficos y jugables del original: vista cenital, 29 equipos, variedad climatológi-

Los comienzos no fueron fáciles, y si no, que se lo digan a Soccer King (Kingsoft), Peter Beardsley's International Football (Grandslam) o Amiga Soccer (Microdeal).

La creación de Graham Blighe y Terry Wiley para Audiogenic se presentaba con *scroll* horizontal y un campo de dimensiones *particulares*. Su jugabilidad, su táctica avanzada y la IA lo sitúan entre los mejores.

ca, partidos nocturnos, un *replay* televisivo y el mítico *banana kick*. Los juegos de fútbol empezaban a ser divertidos. Solo faltaba un paso más: un poco de realismo que nos hiciera sentir dentro del campo. Y entonces apareció **Kick Off** de **Dino Dini**, primero en Atari ST y, poco después, en Amiga. Su gran aportación fue un sistema de control innovador en el que el balón no quedaba pegado al jugador, obligando a dominar la técnica de conducción y dotando al juego de un ritmo vertiginoso y mucho más realista. Las dimensiones del campo contribuían a reforzar esa sensación de estar sobre un terreno de juego auténtico, mientras que los sonidos digitalizados te metían de lleno en el fragor de los partidos. Todavía recuerdo el sonido del golpeo del balón contra los palos o aquellas divertidas tandas de penaltis. El fútbol "de verdad" había nacido.

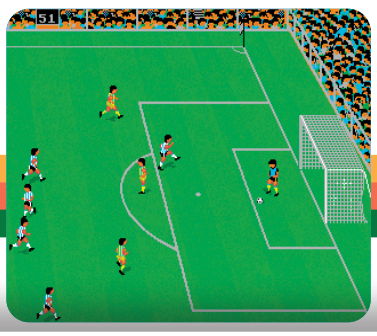
Otro juego que dejó huella fue **Emlyn Hughes International Soccer**, de Audiogenic, tremendamente jugable, al que solo se le podía reprochar el diseño de un terreno de juego de dimensiones poco realistas, en anchura principalmente. Para bajar la media de calidad del año Activision presentó un deficiente *port* de **Fighting Soccer** de SNK.

Los felices 90: Mundial y más Kick Off

El gran protagonista de 1990 fue **Kick Off 2**, que mantenía su característico control con balón independiente, pero mejoraba aún más la física, la velocidad y la respuesta, ofreciendo una experiencia más satisfactoria. Introducía nuevas opciones tácticas, un total de 24 árbitros que tenían distintas personalidades, tarjetas, faltas y un editor de torneos, lo que ampliaba enormemente la profundidad de su propuesta, que además se vio reforzada

En 1990, Dino Dini y Anco firmaron Kick Off 2 que perfeccionó la fórmula del original y se convirtió en uno de los más influyentes. Mejoró físicas, la velocidad y el control del balón, ofreciendo una experiencia más satisfactoria.

con expansiones oficiales. Obviamente, el Mundial de Italia 90 acaparó todas las miradas y el oportunismo de **U.S. Gold** trajo bajo el brazo un **Italy 1990**, que ocultaba todas sus limitaciones tras un bonito *package*. Y, por supuesto, todos picamos. El juego no era un desastre; de hecho, gráficamente resultaba bastante aparente, pero a la hora de jugar afloraban todas las carencias de Tiertex. ¿Su mayor pecado? El anticlímax que generaba al marcar un gol: el balón ni siquiera llegaba a atravesar la línea de meta… incomprensible. Hubo un par de títulos más basados en el Mundial: un divertido **World Cup 90** de Genias para Amiga y un menos recomendable **World Cup Soccer Italia '90** de Virgin/Novotrade para Atari ST. Ese mismo año, Krisalis inició su idilio con un grande del fútbol europeo lanzando **Manchester United: The Official Computer Game**, mientras Ocean intentó acaparar la atención con el insuficiente **Adidas Championship Football**. En el terreno arcade, Elite se hizo



Italy 1990 de U.S. Gold nos engañó a todos con su bonito *package*. Más fútbol mundialista: World Cup 90 (Genias) para Amiga y World Cup Soccer Italia '90 (Virgin/Novotrade) para ST.

Cuando Sensible Soccer llegó a Amiga en 1992, todo cambió. La obra de Jon Hare y Chris Yates marcó un antes y un después gracias a su acción vertiginosa, su vista cenital y su control. La gran referencia del género.

con los derechos de **World Championship Soccer** de SEGA. Después de este gran aluvión de títulos, 1991 se presentó menos prolífico, pero aún así trajo consigo **Manchester United Europe**, otra aportación de Krisalis, y dos experimentos con ínfulas vectoriales que acabaron resultando fallidos: **I Play 3D Soccer**, *made in Simulmondo*, y **Graeme Souness Vector Soccer**, obra de Impulze.

Comienza la era Sensible Soccer

Con **Sensible Soccer** llegó el cambio de paradigma. Ya nada volvió a ser igual en materia futbolística, sobre todo en microordenadores, y la obra de **Chris Yates**, **Jon Hare**, **Chris Chapman** y **Richard Joseph** se convirtió en referencia absoluta. Sus minúsculos *sprites* y una acción vertiginosa, no exenta de profundidad jugable, fueron las claves de su éxito. Pero 1992 no se quedó ahí en materia futbolística. Rage presentó el espectacular **Striker** y, »

El Manchester United puede presumir de contar con cuatro juegos oficiales. Publicados por Krisalis entre 1990 y 1995, dieron rienda suelta a prácticamente todas las perspectivas posibles.

Lanzado en 1993 por Ocean y creado por Graham Blighe, European Champions ofrecía partidos rápidos, vista cenital, césped realista, amistosos, ligas, torneos y las cinco grandes ligas. Su novedad eran los *replays* laterales.

además, otras dos *coin-ops* fueron adaptadas a Amiga de forma más bien discreta para aprovechar la inercia de la Eurocopa de Suecia: **European Championship 1992** de Tecmo en manos de Elite, y **European Football Champ** de Taito bajo la tutela de Domark. Ninguno de los dos supo sacar verdadero rendimiento al hardware de Amiga. Para amenizar el momento, nada mejor que otro intento de **Simulmondo** por incluir vectores en los juegos de fútbol, esta vez con **3D World Soccer**, con resultados menos desastrosos. El año siguiente trajo *calma chicha* en materia futbolera, pero solo en cantidad, porque la calidad de **Goal!** de **Dino Dini**, ya con Virgin Games, está fuera de toda duda. Introducía mejoras gráficas y jugables, permitía elegir perspectiva vertical u horizontal, contaba con dos tipos de zoom, mejoraba la IA rival y, en general, lograba una experiencia más refinada y realista. Ocean tampoco se quedó muy atrás con **European Champions**, materializado

Tras el fiasco de Fighting Soccer, Elite se atrevió con World Championship Soccer de SEGA y European Championship '92 de Tecmo. Domark se hizo con European Football Champ de Taito.

Desarrollado por Dino Dini tras su salida de Anco, Goal! está considerado como la secuela espiritual de Kick Off 2. Trajo mejoras gráficas y jugables, permitía elegir entre perspectiva horizontal o vertical y dos tipos de zoom.

por Audiogenic y con **Graham Blighe** a los mandos. Gráficamente cumplía, con animaciones correctas, césped convincente y un diseño inspirado en **Kick Off**. Su fuerza residía en una jugabilidad directa, una buena cantidad de equipos y diversos torneos. Curiosamente, las repeticiones adoptaban una perspectiva lateral.

1994, el mejor año del fútbol en Amiga

Con el descenso del Atari ST a los infiernos, Amiga se quedó prácticamente solo ante el peligro a partir de 1994. Para empezar con el mejor pie, **Sensible World of Soccer** amplió la fórmula del original con un revolucionario modo carrera: el jugador podía gestionar clubes durante varias temporadas, fichar jugadores y ascender divisiones. Contaba con más de 1.500 equipos y 27.000 futbolistas reales, convirtiéndose en una verdadera enciclopedia del fútbol. **Empire Software** y **Graftgold** se atrevieron con un enfoque más irreverente en **Empire Soccer**

Simulmondo exploró el fútbol vectorial con I Play: 3D Soccer y 3D World Soccer, dos apuestas tan atrevidas como innecesarias. De Graeme Souness Vector Soccer mejor no hablar.

Un divertido arcade desarrollado por Graftgold que presentaba un campo reducido, jugadores grandotes y viñetas caricaturescas. Su jugabilidad era directa y frenética, con una amplia variedad de movimientos.

94. Una propuesta rápida, directa y caricaturesca, con un *scroll* impecable y grandes *sprites*, perfecta para disfrutar con Amiga. Otra opción para pasar un buen rato fue **Football Glory**, de los croatas **Croteam**, que bajo la clara influencia de **Sensible Soccer** supieron añadirle un buen ramillete de aportaciones personales.

Graham Blighe y Audiogenic volvieron a la carga con un sólido **Wembley International Soccer**, con perspectiva lateral, que cosechó buenas críticas. También hizo acto de aparición un clásico como **FIFA International Soccer** en el catálogo de Amiga, con una buena conversión de Visual Sciences, en una clara apuesta por intentar salvar a un hardware que daba sus últimos coletazos comerciales, lastrado en gran medida por la piratería masiva. Krisalis presentó su tercer título de la saga Manchester United con **Premier League Champions**, y ya en la zona templada habría que mencionar el discreto **Kick Off 3** de **Steve Screech**, que no heredaba

El Mundial de 1994 nos trajo un descafeinado World Cup USA 94, mientras que Kick Off 3 de Steve Screech no cumplió expectativas. Football Glory, en cambio, sí dejó poso entre los fans.

Sensible World of Soccer cambió el género en 1994. Mejoró la fórmula con un modo carrera: podíamos gestionar clubes durante temporadas, fichar y ascender divisiones. Con más de 1.500 equipos y 27.000 futbolistas.

nada de sus antecesores, ni siquiera la perspectiva, y un descafeinado **World Cup USA** de U.S. Gold, confiado una vez más a las torpes manos de Tiertex.

Los crueles minutos del descuento

A partir de 1995 llegaron dos ediciones oficiales más de **Sensible World of Soccer,** un **Manchester United: The Double** isométrico y el intenso **Total Football**, también con perspectiva isométrica, de Domark, se convirtieron en claros protagonistas de la etapa final. En ella merece la pena destacar **Five-A-Side Soccer**, de Croteam, un título realmente divertido de fútbol sala que vio la luz muy tarde, nada menos que en 1998. Y es que este viaje por el fútbol de Amiga sirve también como homenaje a un ordenador, a una etapa y a un género que nos proporcionó horas casi infinitas de diversión pixelada sobre un campo de hierba digital: de esa que no mancha, pero deja una huella indeleble en nuestra piel de jugador.

Los “últimos” años de Amiga vieron grandes licencias y brillantes estudios trabajando su hardware. Striker, FIFA International Soccer o Total Football son buena muestra de ello.

APRENDED ABUELOS

¿Se puede correr con un palo en la espalda?

Turrican es un clásico de Amiga (y Mega Drive para algunos) que he jugado un buen rato para saber si de verdad atiende a la fama que le han colgado. Esto me ha parecido...

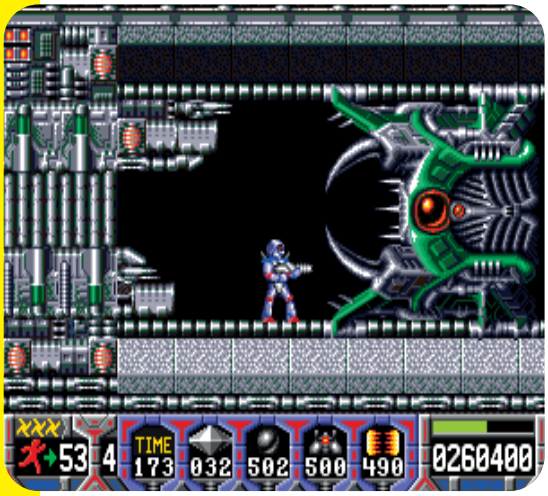
por **Junior**

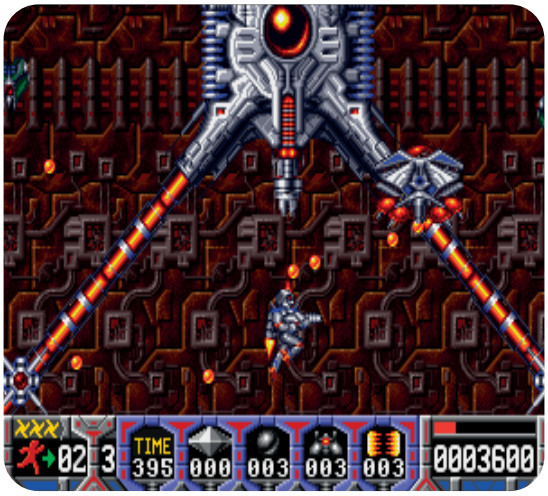
AMIGA

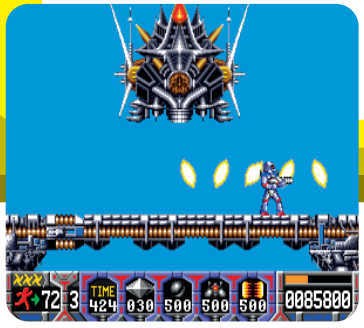
Otro número de Pixels y otro juego *pleistocénico* al que tengo que someterme. En esta ocasión iba prácticamente a ciegas, puesto que Turrican no es precisamente uno de esos nombres en los que piense (o me acuerde) cuando se mencionan "los grandes videojuegos de la historia". ¿Me gustará tanto como **Metal Gear Solid**?

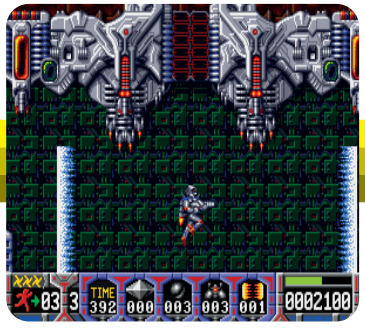
Pues bueno, para empezar debo decir que nada más lejos de la realidad. Creo que a estas alturas ya ha quedado más que claro que la humanidad no aprendió a hacer buenos videojuegos hasta la llegada del siglo XXI. Pero tranquilidad, que vamos a ir por partes. Y por mencionar algo bueno, el apartado gráfico (aunque pobre) supongo que se veía decente para haber sido concebido en los tiempos de la Inquisición.

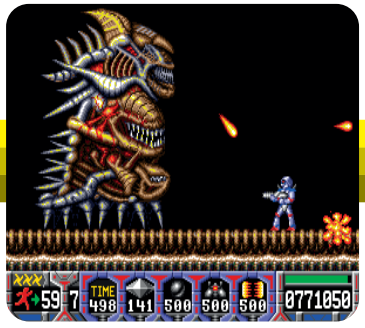
Y ahí termina todo lo positivo que tenía que decir de **Turrican**, porque el resto es insufrible. Parece aleatorio. Los controles son confusos. Nadie te dice nada de cómo usar los tipos de munición y disparos. En una de mis primeras partidas estaba yo enfrentándome a hordas de enemigos con mi disparo simple, sufriendo por llegar a algún *checkpoint*, y de repente me dio por dejar







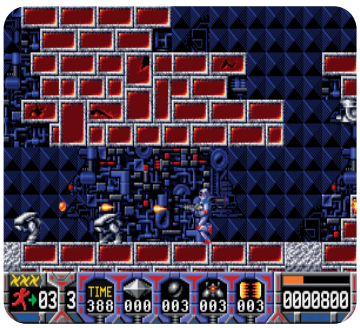


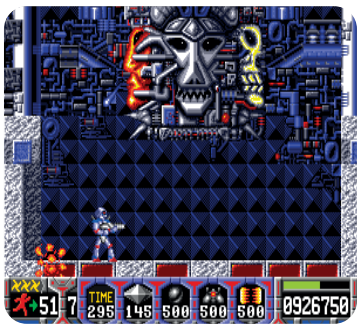


pulsado uno de los botones y… ¡oh, sorpresa! Resulta que puedo lanzar un rayo que revienta a todos los enemigos y que puedo dirigir a mi antojo. ¿Hola?, ¿por qué nadie avisa de nada?

Pero hablando de sinsentidos tenemos que mencionar la historia. No se qué clase de malvado espacial soy, pero tengo literalmente a toda la galaxia en mi contra. He tenido que hacer algo muy pero que muy malo para que murciélagos, robots, gusanos voladores y hasta pedruscos me quieran liquidar. No tiene ningún sentido nada. Todo mal.

Pero bueno, después de tomarme una valeriana, he llegado a la conclusión de que **Turrican** es una experiencia de juego totalmente paleolítica, con controles muy confusos y poco explicados, y una historia tan extraña que es mejor olvidarse de ella. Ahora, si me disculpáis, me voy a jugar alguno de mis títulos modernos en los que sí te explican todas las cosas importantes con un completo tutorial, donde queda claro para qué sirve cada botón. ¿O acaso en los 80 y 90 teníais algún tipo de sentido arácnido para adivinar estas cosas (mi padre me ha confesado que nadie se leía las instrucciones)?





¡Mueve la consola con salero, para menear el mundo entero!

Anuncio de TV donde se mostraba el giro de pantalla gracias al movimiento.

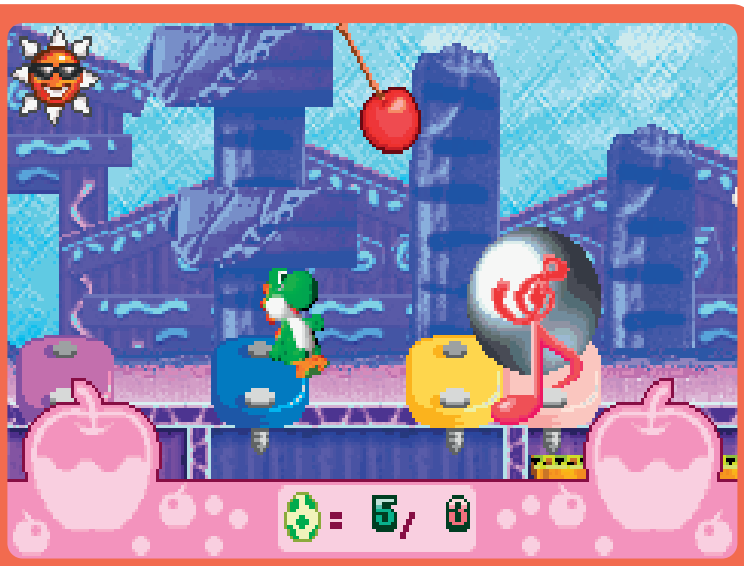
Yoshi ha tenido una larga vida desde que lo descubriéramos en aquel Super Mario World 2, y uno de sus cartuchos más originales llegó para Game Boy Advance. ¿Lo has jugado?

por **José Luis Sanz**

Corría el año 2004 cuando nuestra querida Nintendo publicó en Japón un título de Game Boy Advance bajo el nombre de **Yoshi no Banyuu Inryoku**, o lo que es lo mismo, **Yoshi's Universal Gravitation**. Sin embargo, en Europa tuvimos que esperar un poquito porque no aterrizó con todas las de la ley hasta el 22 de abril de 2005. Y si lo hemos traído hasta aquí es porque, visto con la perspectiva de los años, nos parece el mayor tráiler que nos hizo **Nintendo** sobre los derroteros que iba a aplicar en su futura consola de sobremesa: Wii.

Mueve la consolita

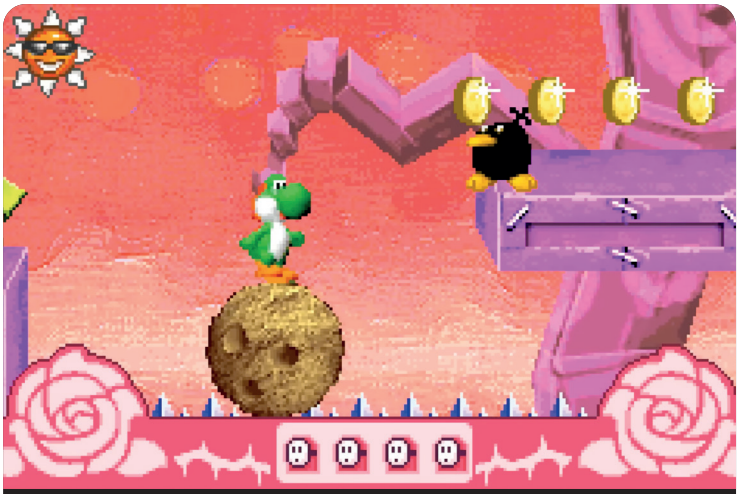
Wii no se lanzó en Europa hasta el 8 de diciembre de 2006 y todos recordamos la transformación que



Cambia la forma de jugar | Nintendo siempre ha buscado formas originales de jugar y este cartucho es una pequeña maravilla de los tiempos previos a los *smartphones* y los giroscopios. Un despliegue de ideas originales que nos obligan a enfocar cada fase de una forma distinta a la de un típico plataformas.

La joya de la caja japonesa | Si tienes (dentro del mundo Nintendo) la sensación de que siempre nos perdemos auténticas joyas por lo bonitas que son las cajas japonesas, en el caso de **Yoshi´s Universal Gravitation** la sensación se multiplica. Si puedes conseguirlo, te animamos a que lo hagas. ¡Preciosa!

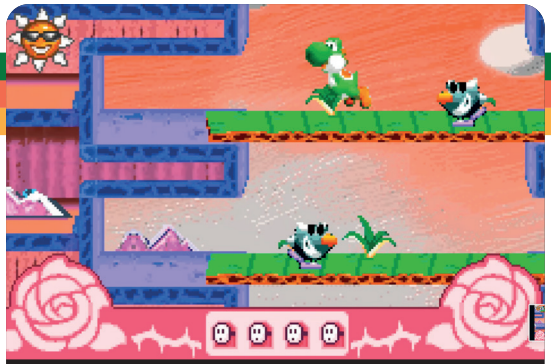
supuso tanto en la concepción de la experiencia de juego como del futuro de la propia industria. Los controles de movimiento arrasaron, se descubrió a un nuevo usuario *casual* (que llamábamos) y obligó a la competencia de Sony y Microsoft a seguir sus pasos (PS Move o Kinect), con mucho menos éxito. Pero analizado ahora, fue **Yoshi's Universal Gravitation** el que (junto al anterior **WarioWare: Twisted!**) convenció a los japoneses de que era buena idea invitar al jugador a controlar lo que ocurría en pantalla moviendo únicamente la consola. Sin tocar apenas el pad direccional. Fue, sin ninguna duda, un experimento ingenioso, extraño y, en muchos sentidos, adelantado a cualquier tiempo.



El cartucho es capaz de aumentar la aceleración de la velocidad de Yoshi cuando la inclinación es mayor.

El arte de inclinar la consola

Hay que decir que el cartucho no fue desarrollado por un equipo interno de Nintendo, sino que fue **Artoon**, un estudio independiente japonés fundado el 27 de agosto de 1999 en Yokohama por **Naoto Ohshima** —junto a otros ex colaboradores de SEGA como **Yoji Ishii** y **Yutaka Sugano**—. Ohshima fue, por ejemplo, el diseñador visual original de **Sonic the Hedgehog** y de **Dr. Eggman (Dr. Robotnik)**, y tras dejar el célebre **Sonic Team** en 1999, fundó Artoon. También había dirigido **NiGHTS into Dreams** y **Burning Rangers** en su etapa en SEGA. Así que ahí había calidad. Y sí, el



Algunas plataformas hay que extenderlas inclinando Game Boy Advance.

¿Plataformas inclinadas? Nivélalas con la consola para que aparezcan horizontales.

rasgo técnico diferencial más singular del cartucho es que integraba un sensor capaz de medir la inclinación respecto de la línea de nivel. Un chip especializado del mismo tipo utilizado en **WarioWare: Twisted!** detectaba la rotación de la consola en un eje. Cuando el jugador inclinaba su **Game Boy Advance** a izquierda o derecha, la gravedad dentro del mundo del juego cambiaba: las plataformas se volvían rampas, los enemigos resbalaban y caían y los objetos rodaban por toda la pantalla.

La premisa narrativa partía de que un espíritu llamado **Hongo** había intentado atrapar a **Bowser** en su libro mágico (*Forbidden Pop-Up Book*), pero acabó por encerrar a toda la isla de Yoshi en él; así que solo inclinando la realidad podríamos permitir a nuestro héroe avanzar.

Este diseño implicaba un reto de producción considerable: cada cartucho debía fabricarse con ese hardware extra, lo que encarecía el proceso y limitaba las tiradas. En consecuencia, el juego nunca tuvo una distribución masiva y hoy es considerado por muchos como uno de los más difíciles de encontrar.

Curiosidades de Yoshi y su diseño

El núcleo jugable de **Yoshi's Universal Gravitation** es extraordinariamente sencillo y, a la vez, profundamente peculiar. Los botones se usan para saltar, engullir enemigos y moverse (hasta cierto punto), pero la variable crítica es siempre la gravedad. Un detalle técnico importante: la inclinación no es gradual cuando se trata de mover la gravedad y solo existen tres estados posibles: equilibrio, izquierda y derecha. No existe una graduación fina ya que el sensor solo detecta una de estas tres posiciones.

El juego tiene una estructura de seis mundos o "cuentos" (más dos mundos con jefes), cada uno presidido por el espíritu de una obsesión diferente —el dinero, la velocidad, la fuerza, la amabilidad, el miedo o la sorpresa—. Cada uno impone condiciones específicas para »

El cartucho de Game Boy Advance de Yoshi's Universal Gravitation sobresalía un poco de la consola, pero daba igual. Abajo tenéis el proceso de calibración del sensor.

completar sus niveles: recoger un número de monedas, terminar antes de que expire el tiempo, derrotar o no a cierta cantidad de enemigos. Al final de cada nivel **Yoshi** debe alcanzar una gran estrella para obtener una **Happiness Medal** que desbloquea el siguiente capítulo.

Los minijuegos son otra pieza fundamental y están maravillosamente diseñados para sacar partido de la inclinación: carreras, puzzles con objetos que ruedan, retos de equilibrio... y algunos fueron capaces de anticipar mecánicas que luego vimos, años más tarde, en las pantallas de nuestro móviles.

¡Ah!, y cuenta con un detalle de diseño que a menudo se pasa por alto: el juego detecta el modelo de **Game Boy Advance** que estás usando. El cartucho se inserta hacia arriba en el modelo original y hacia abajo en SP y Micro (o DS y DS Lite), lo que necesitaba que los controles de movimiento se invirtieran. Pero lo que más sorprende visto en retrospectiva es cómo el juego llegó a utilizar la desorientación espacial del propio jugador como un recurso *jugable*.

Inclina la consola para imprimirle inercia a la bola encadenada. Solo así podremos evitar la columna de pinchos.

La emulación, un problema de gravedad

Emular este **Yoshi's Universal Gravitation** no es posible precisamente por el sensor de inclinación. Los emuladores pueden ejecutar la ROM sin problemas, pero sin ese *hardware* no hay partida posible (salvo en móviles).

Sea como fuere, **Yoshi's Universal Gravitation** fue uno de esos cartuchos que importan, no tanto por lo que lograron sino por lo que intentó, en un momento en el que Nintendo estaba explorando cómo el movimiento físico del jugador podía ser parte del lenguaje del videojuego. Así que sí, podemos considerar este lanzamiento como un feliz experimento, ya que dos años después Wii convertiría esa intuición en un fenómeno planetario.

Las fases de *scroll* continuo son especialmente complicadas. Un mal movimiento y...

Nivela el mar para que Yoshi no acelere demasiado. Si no te comerás a un enemigo.

YOU CAN'T STAY IN THE DARK FOREVER...

LightBoy,™ there's no better way to see the light.

LightBoy™ is a unique accessory designed to be used with **Game Boy**®. It is a lightweight, compact instrument which unfolds to fit directly onto **Game Boy**®, allowing you to view the screen with light through a magnifying glass.

LightBoy™ for use with NINTENDO® Game Boy®

VIC TOKAI INC.
22904 Lockness Ave., Torrance, California 90501
TEL: (213) 326-8880

Nintendo®, Game Boy® and Nintendo Entertainment System® are trademarks of NINTENDO OF AMERICA INC. LightBoy™ is a trademark of Nintendo licensed exclusively to VIC TOKAI INC.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Philips lanzó una nueva generación de su vieja consola **Videopac G7000** con mejores gráficos. Además de por los fondos, **Neutron Star** parece que sorprendió por algo a José Luis. A ver qué historia nos cuenta para justificar esto...

por **José Luis Sanz**

Galaxia mortal

NEUTRON STAR

L'ÉTOILE À NEUTRONS

Hay querencias que solo se explican desde el sentimiento. Desde las sensaciones que algo o alguien fue capaz de provocarnos en alguna etapa de nuestra vida. Sé que a la vista este **Neutron Star** no parece gran cosa, pero fue uno de los primeros cartuchos que mejor supieron convencerme de que los videojuegos eran algo *sobrenatural*. Os cuento.

En el espacio hay asteroides que van y vienen libremente. Si no los capturamos con nuestra nave chocarán contra las bases que tenemos que proteger (los símbolos de "+") y si acaban todas aniquiladas, fin de la partida.

Así que debemos recoger esos pedrolos con la parte frontal de la nave y lanzarlos contra la estrella de neutrones que no para de girar. ¿Problema? Que el campo de atracción es más intenso cuanto más cerca estamos de esa estrella, por lo que debemos escapar sanos y salvos usando los potentes motores de la nave.

A pesar de ser un juego de 1983, **Neutron Star** esboza unas físicas asombrosas para la época, que encima forman parte de la jugabilidad, y cuando uno tiene 13 años y ve esas cosas, piensa que está viviendo en el futuro. Por eso este cartucho (que costaba 12.000 ptas.) me robó el corazón, como lo hizo la propia **Philips Videopac G7400**...

Cuando los navíos de Imperial Glory se llenaron de marinos

Las compañías siempre le han dado demasiado poder a los medios, a los que temían como un nublado. Un mal análisis, una objeción sin sentido eran suficiente para provocar pánico.

por **José Luis Sanz**

Pyro Studios fue una de las desarrolladoras españolas más punteras en videojuegos a finales de los años 90 y principios de los 2000. El éxito de **Commandos** en 1998 les catapultó en todo el mundo y, a partir de ahí, todos los juegos que presentaban se convertían automáticamente en noticias y reportajes de primer nivel. De portada.

Es cierto que ese periodo no fue demasiado extenso y, además, se trató de una trayectoria bastante irregular. Uno de esos momentos menos brillantes lo protagonizó **Imperial Glory**. Un juego de estrategia al estilo de los **Total War** de Creative Assembly que nos ponía a los mandos de los ejércitos de los grandes imperios del XIX.

Una presentación muy medida

Cuando una empresa de software se anima a presentar en sociedad su nueva criatura, lo hace midiendo hasta el más mínimo deta-

Recreación de la presentación a la que acudimos varios medios españoles en las oficinas de Pyro Studios para ver Imperial Glory (imagen generada con IA).

lle. Sobre todo cuando hay periodistas por medio, que en algunos casos quieren ser los más *originales* del rebaño preguntando la cuestión más peregrina (alguna vez recordaré una anécdota ocurrida con **Gran Turismo** y **Kazunori Yamauchi** en todo un señor E3).

Así que para esas presentaciones se suelen diseñar dispositivas con información (la que pueden desvelar), materiales que luego nos dan para que nos los llevemos a la redacción y realizar los reportajes y, en casi todos los casos, *demos* jugables de lo que llevan trabajado para ir mostrando sus avances. Y con **Imperial Glory** fuimos a ver cómo lo llevaban en febrero de 2005.

Los miembros de **Pyro Studios** nos recibieron maravillosamente en la oficinas de la entonces **Proein** (compartían espacio con ellos porque compartían dueños), en una sala grande, presidida por un enorme pantallón y allí nos sentamos a escuchar lo que nos querían vender (porque aquí se trata de vender, no lo olvidéis).

No recuerdo quiénes estaban pero sí uno, especialmente, que fue el que se encargó de contar toda la parte más técnica de jugabilidad, mecánicas, etc. Si no me falla la memoria se trataba del jefe de diseño, **Fernando Guillén Soto**, que obviamente tenía la responsabilidad de hacernos comprender la magnitud de todas las opciones que traía **Imperial Glory**.

Imperial Glory contaba con grandes batallas navales.

Y llegamos a las batallas navales

Muchas presentaciones buscan crear un ambiente distendido con los periodistas, por aquello de bajar la guardia a los más *pejigueros* que suelen ver cosas negativas desde el primer momento. Pero el gran peligro de querer crear un ambiente tan *guay* es que muchos se vienen arriba (a los periodistas me refiero) y creen que la presentación se ha convertido en un diálogo abierto donde cualquier ocurrencia tiene su espacio.

El caso es que la presentación iba por los derroteros esperados. El estudio contando todo lo que el juego

era capaz de hacer y nosotros apuntando todo lo que pensábamos que era interesante. Y entonces llegamos a las batallas navales. Una *pata* importante de la criatura que Pyro (lo percibíamos) quería mostrarnos porque la consideraban diferencial. Un enorme océano, navíos gigantes y cañonazos por doquier. La verdad es que era impresionante... hasta que alguien detectó un *error* en la demostración.

"¿No hay marineros en las cubiertas de los barcos?", dijo alguien. Los miembros de **Pyro Studios** se miraron fugazmente con cara de "no me jo..." y contestaron algo parecido a que habían decidido que no para no cargar al PC con toda una serie de procesos innecesarios. Al menos para el devenir de las batallas y de la propia simulación.

Pero no penséis que se quedaron tranquilos. Aquella pregunta no la vieron venir porque, a fin de cuentas, ¿qué más da que se vean a marineros corriendo por las cubiertas en medio de una andanada de cañonazos de todos los bandos en guerra?

Es más, me juego el cuello a que en las primeras etapas de diseño de **Imperial Glory** alguien pensó que hubiera sido genial meter a toda esa tropa a la vista, en los barcos, pero que mejor olvidarse de ellos para centrarse en el rendimiento general y en la propia dinámica de las batallas, donde pocos los echarían de menos. Pero no. Había un periodista que los estaba echando de menos y así se lo hizo saber al equipo.

¿Veis a esos marineros en la cubierta del barco? Su presencia no estaba prevista en un principio.

¿Resultado final? Le hicieron caso

El caso es que los responsables del juego, tras salir como pudieron de aquel atolladero explicando las razones para no haber metido marineros en los barcos, nos despidieron de la presentación con un "bueno sí pero no" y un "ya veremos", que sonaba a que le iban a dar la razón al periodista, pasarle la mano por la espalda condescendientes y rezar para que la cosa no pasara de ahí. Sin marineros.

Pero meses después la sorpresa llegó cuando pudimos jugar con la versión final de **Imperial Glory** (que analizamos en el número 51 de **Computer Hoy Juegos**, en junio de 2005) y al entrar en las batallas navales comprobamos que... ¡habían metido marineros en las cubiertas de todos los barcos!

Al final, **Pyro Studios** no quiso arriesgarse a que la prensa especializada, contaminada ya por la ocurrencia (¿o tal vez no?) de aquel periodista al pedir marineros en los barcos, fuera echada en falta por todos los demás y que las notas, en vez de rozar el ocho, acabaran más cerca del siete. O tal vez menos, porque una vez que se nos metía una cosa en la cabeza, por nimia que fuera, crecía hasta ser tan fundamental que podía justificar una mala nota. Y los marineros en las cubiertas de los barcos, haciendo nada, se convirtió en un *casus belli* que todavía hoy me sigue sorprendiendo, por la importancia que algunos estudios dieron a lo que pensaban los grandes medios.

Tu pasión por PIXELS tiene RECOMPENSA

¡COMPLETAMENTE GRATIS!

*Si has comprado 12 de los primeros 14 números de **PIXELS**, te vamos a regalar una revista especial, única y exclusiva de **ÚLTIMA GENERACIÓN***

Envío gratuito solo si tienes una suscripción activa a PIXELS en la fecha de envío (estimada a partir del 27 de julio de 2026, junto con el número 16). Para compradores de la versión solo digital, o no suscriptores en cualquiera de las versiones de papel, podrán recibirla pagando los gastos de envío (2,99€). Unidades limitadas. Oferta válida hasta agotar existencias.

Hecho con Pixels Editorial S.L.

PLACER CULPABLE

Una ardilla ‘made in Ocean France’

Comenzó como desarrollo para Amiga en las manos de Philippe Dessoly y Pierre Adane, pero su destino acabó siendo otro.

por **Marcos García**

SUPER NINTENDO

En el número 19 de Super Juegos, noviembre de 1993, tuve el placer de analizar este gran plataformas de SNES. **Mr. Nutz** bien podría haber protagonizado las secciones de *Me robó el corazón* e incluso *Ajuste de cuentas*, aunque no habría logrado rebajar demasiado ese 93 que se llevó en su momento. Pero prefiero encasillarlo en *Placer culpable*, porque, con el notable catálogo que ya existía para los 16 bits de Nintendo, logró captar mi atención tanto a nivel técnico como jugable. El artista y diseñador Philippe Dessoly (Beach Volley, Ivanhoe, Plotting, Toki…) y el programador Pierre Adane, unieron fuerzas tras el cierre de Ocean France, y la historia oficial cuenta que el juego podría haberse llamado Mr. Nuts de no ser por la intervención de Ocean, que el desarrollo se alargó hasta los 18 meses y que perdió por el camino algunos niveles acuáticos, recuperados posteriormente en la versión de GBA como fases de bonus. Mr. Nutz puede engañar por la simpatía de su personaje y el gran despliegue cromático de sus seis mundos, pero tras esa estética amable y limpia se esconde un plataformas exigente, largo y muy variado. Desde la pan-

talla inicial de menú, Mr. Nutz deja claras sus intenciones: un campo de flores con planos de scroll infinitos y nubes en lo alto; después, el protagonista en primer plano, todo ello haciendo gala de la generosa paleta de colores de SNES y de cierto dominio de su hardware. El primer mundo, Woody Land, nos hará partícipes del preciso control de la ardilla —si pierdes una vida es culpa tuya—, de enemigos inolvidables como el abejorro o las plantas carnívoras, y de un bello escenario de fondo montañoso coronado por nubes, que en su día me hipnotizó por completo. Ante esta tarjeta de presentación, y el resto de sensaciones posteriores, era fácil caer en su embrujo gracias al indiscutible refinamiento visual y técnico de su propuesta —la gestión del colorido y del scroll es absolutamente impecable—, a su desafío plataformero *pixel perfect* y, por qué no decirlo, a una banda sonora de Raphaël Gesqua (Flashback de Amiga) que se dejaba escuchar y resultaba hasta pegadiza. Si a esto le sumáis unos cuantos secretos bien repartidos, mapeados de considerable tamaño (unos más inspirados que otros), y una colección de enemigos y *final bosses* cuanto menos curiosa, el resultado es… tremendamente placentero.

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adonay Gonzalez Darias
Adrián Villa Muñoz
Agustin Jurado Mendez
Albert Mercadé
Alberto Escolano Sanchez
Alberto José Conde Barrios
Alberto Marin Blanco
Aleix Miró Garcia
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro Corral Granados
Alejandro Llin Sanz
Alejo Cabrera Dorta
Alex Gil Sánchez
Alex Zapatero Lozano
Alfonso Javier Martinez Martinez
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sánchez Gonzalez
Anacolutos
Andrés Antolín Osuna
Andrés Greciano Ballesteros
Andrés Pardo García
Ángel Borrell García
Angel De La Torre Garcia
Ángel García García
Angel Reyes Oliva Garcia
Angel Sanchez Feria
Antoni Moragues Darder
Antonio Delgado Fernández
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Luis Carretero Marquez
Antonio Luis Prats Cubedo
Antonio Sánchez López
Arkretro
Arturo Blanco Pereiro
Avalonzgz
Benat Gonzalez Aberasturi
Berj
Bernardo Martos Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Borja Pérez Rodríguez
Burrianapl
Carl Hauser
Carlaidus
Carlos Casado Freire
Carlos Duran Gil
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Prados González
Cgmorcillo
Cppsvx
Cristian Belzunces
Dandevil79
Daniel Escalante Osuna
Daniel Espin Pellicer
Daniel Exposito Zafra
Daniel Garcia Molina
Daniel González Santos
Daniel Olcina Momplet
Daniel Rabinat Aligué
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Herrero Valle
David Jubierre Garin
David Mazuelos Maraver
David Pérez Arribas
David Resano Moreno
David Romero Tobar
David Santos "Xax"
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
Diego Garcia Sanchez
Diego Llorente Merino
Diego Lorenzana Suárez
Duddo
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Egunsenti Elkartea
Elena Benesiu
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Enrique Navarro Sancho
Eriel
Ernesto Martin Laso
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernandez Manrubia
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Felix Paez Pavon
Félix Yuste Lledó
Fermin Bernaus Berraondo
Fernando Lopez Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos Gonzalez-Serna
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafañez
Fran16Bits_
Francesc Quilis
Francisco Fernández González
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Pastrana González
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Seller Rizo
Gabriel García Pavía
Gabriel García Pavia (Dimas)
Gerard
Gonzalo Martin Sanchez
Gorka Touzon
Gowayn
Gustavo Bernaldo De Quirós
Héctor Ferreiro Vicente
Hector Fraile Fuentes
Hector Garcia Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez De Madrid
Hiromaru Hajime
Hugo Sandoval Nestares
Ignacio Collado Erro
Ikaruga Shock

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Iñigo Gabilondo Cuellar
Isaias Ruiz Felez
Itho De Pablos Moreno
Iván Caro Romero
Iván Frutos Martinez
Iván González Castro
Ivan Mouriz Ibarra
Ivan_R_Sprinter_Trueno_Ae86
Jacinto Lozano Rodríguez
Jaime Hernández Rangel
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaume Rubió Mata
Javier Bardal Prieto
Javier De Miguel Varela
Javier Granadino Cardoso
Javier Jimenez Cidre
Javierlarrosa
Jesús Fernanz Antón
Jesus Herrera Camara
Jesus Javier Arceo Otero
Jesus Sanchez Vigil De La Villa
Joan Boria Boronat
Joaquin Cubero
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonathan Villanueva Mangier
Jordi Escobar Bonet
Jordi Ramos Montes
Jordi Saez
Jorge Garcia Cebria
Jorge Selfa
Jose Francisco Alfonso Mora
José Francisco Orellana Ayuso
Jose Hernandez Jimenez
Jose Isaac Aranda Jimenez
Jose Jimenez Guerrero
José Juan Fernández Panzano
José Luis Equiza Calvo
Jose Luis Gil Garnelo
Jose Luis Gomez Sánchez
José Luis Miguel Ortiz
Jose Manuel Rodríguez Rodríguez
José María Díaz Aguilar
José María Margallo Salgado
José Martín Botella Vidal
Jose Nacar Perez
José Niclós Camarasa
Jose Rafael Dieguez Molero
Josefina
Josep David Ruiz Santos
Juan Antonio García De Quinto
Juan Carlos Bergon Esparcia
Juan Carlos González Amestoy
Juan De Sala Reina
Juan Ernesto Martínez Avilés
Juan José Lara Santaella
Juan Jose Lopez Cucurella
Juan Luis González López
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Prieto Araujo
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo
Julen Corta Negueruela
Julian Blázquez Arauzo
Julian Garrido Perez
Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Kardox
Krustaceogallego
Lillo Fernández Fernández
Lokolo
Lolo1982
Lorenzo Tugores Gelabert
Luis Brazo Domínguez
Luis Carlos Perez De Mezquia Bargos
Luis García Navarro
Luis Martos Rodriguez
Lusok
Maik!
Mallynoshow
Manuel Bordallo Hernández
Manuel Felipe Alonso De La Cruz
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sanchez Gamez
Manuel Sánchez Herráez
Marcos Morcillo Rueda
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Angel Reyes Molon
Miguel Cejudo Lafuente
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Miguel Ovelar González
Natxo Cruz
Niko Fdez De Las Heras Souto
Nostalgia Viejuna
Oscar Carreño Riera
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Daniel Tobal
Pablo Jose Fernandez Bermudez
Pablo Pérez Álvarez
Pablo Rozadillas Perales
Pablo Tagliavacche Andreu
Papagamers
Pedro Jesus Gonzalez Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
Personalgeek_
Powercmis
Rafael Alfaro
Rafael Canales Cascón
Rafael Martín Elvira
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramon Casanova Castro
Ramón David Orts Fernández
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raul Carrillo Aka Metsuke
Raul Jose Gomez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Ricardo García López
Raúl Rosillo García
Ricard Meri Boronat
Roberto De Nicola Román
Rodrigo Damian Gonzalez Grande
Román López Díaz De Freijo
Roque Lara Núñez
Rorschach
Rubén Navarro Monzó
Santiago Balsa Rodríguez
Sendoa Portuondo
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Fernandez
Sergio Freire Astray
Sergio Suárez García
Simon Gomez Cabanelas
Titonono1970
Tomas Martinez Sanchez
Toni Payeras Nicolau
Txefoedu
Udde
Uxío Feixoo Seara
Vgretro
Vicen8
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Victor Cáceres Arroyo
Victor Diaz Villar
Víctor Domínguez Ruiz
Victor Gomez Garcia
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Sánchez Martín
Víctor Sánchez Revelles
Victor Sevilla Marquina
Viktor Segura Blanco
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Romero

(*) Fecha de cierre del listado
6 de junio, 9:42h.

PRÓXIMO NÚMERO

Julio 2026

?

Nº16_Dragones_premios

Los desarrolladores siempre han buscado la manera de ofrecer apuestas originales en los videojuegos. Y a eso nos vamos a enfocar en el próximo número...

Sabéis de qué hablamos... ¿verdad?

Dragones y más... morras

¡Qué día más bonito!

STAFF

Hecho con Pixels nº15

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Sonia Herranz, Marcos García, Raúl Montón, Juan Carlos Sanz, José Luis Molina y José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

IMPRIME
Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

PIXELS
pixels@hechoconpixels.com

SOPORTE
soporte@hechoconpixels.com

HECHO CON PIXELS

ISSN 3045-5901

PIXELS

15